AÇÃO GAMES

OS FINALISTAS DO CAMPEONATO NESCAU

EDITORA AZUL

NES

ATTLETOADS

TEIRAMENTE DEBULHADO

NES

ALIEN 3

OM MAPAS E PASSWORDS

NES

DUCK TALES 2

STRATÉGIA COMPLETA

MEGA

JUNGLE STRIKE
FINAL FIGHT -CD
SUMMER CHALLENGE
THE HUMANS

SONIC VIRA BOLINHA DE FLIPPER!

VEJA AS PRIMEIRAS IMAGENS

POR QUE SF2 PARA MEGA SAI SÓ EM SETEMBRO

3,9>

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos deforma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

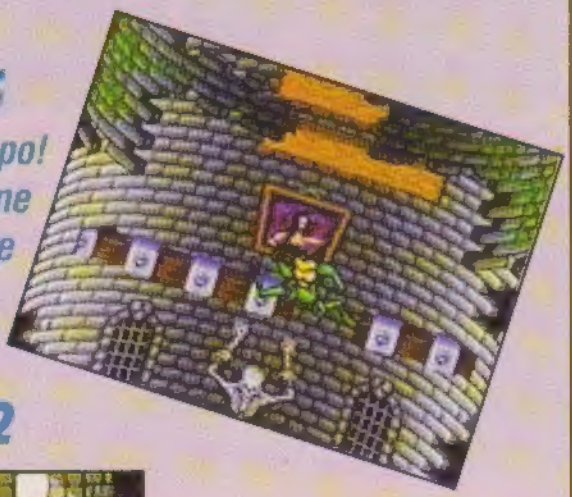
START

MEGA
SONIC SPINBALL

O jogo só sai em novembro. Mas AÇÃO GAMES descolou as primeiras imagens e informações da nova aventura do porco-espinho

SNES
BATTLETOADS

Não pague mais sapo! Veja como este game pode ser debulhado de cabo a rabo!



NES
DUCK TALES 2

Descubra os enigmas e truques para terminar a nova aventura do Tio Patinhas e companhia

AFINAL, COMO SERÁ O SF2 PARA MEGA?

Veja na seção SHOTS o que a Capcom está tramando para produzir o melhor jogo de luta de todos os tempos

SUPER NES

Battletoads in Battlemaniacs	10
Alien 3	12
Super Turrican	14
Vegas Stakes	15
Mario is Missing	16
Kawasaki Caribbean Challenge	17
Dicas	17

MEGA DRIVE

Sonic Spinball	18
Jungle Strike	20
Final Fight CD	22
The Humans	24
Summer Challenge	26
Dicas	27

NINTENDO

Duck Tales 2	28
Mighty Final Fight	30

MASTER SYSTEM

The Ninja	32

PC

Terminator 2	34

ARCADES

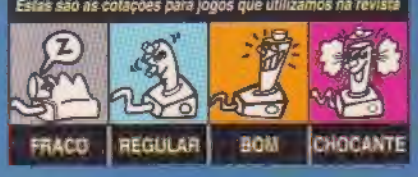
Star Wars (pinball)	36

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SOS	*Nossa ajuda aos aflitos*	6
CARTAS	*Você dá um alô*	6
SHOTS	*Novidades do mundo dos games*	8
AÇÃO GAMES CLUBE	*Compras, vendas e trocas*	37
PRÓXIMA EDIÇÃO	*Fique ligado no nº 40*	38

2º CAMPEONA
NESCAU

ESTES SÃO OS

MASTER

André Terutomo Kimura - Sumaré - SP
Deise Bezerra Moraes - Recife - PE
José Guilherme Seraphim Ferreira - Goiânia - GO

NINTENDO

Fernando Ferreira Matias - Santo André - SP
Sandro Oliveira Capelli - Santo André - SP
Paulo Ferreira de Moura Jr. - Belo Horizonte - MG

O GRANDE PEGA FINAL VAI ACONTECER NO PLAY LAND, DO

REALIZAÇÃO:

REVISTA AÇÃO GAMES

APOIO:

VARIG
ACIMA DE TUDO, VOCÊ

O BRASILEIRO
E GAMES

2 FINALISTAS

MEGA

Fernando Luís da Cunha Lima - Goiânia - GO
Gilberto Aurélio Cascadan Filho - São Paulo - SP
Ronaldo Felipe Maeda - São Paulo - SP

SUPER NES/SUPER NINTENDO

João Roberto S. Costa e Silva - Goiânia - GO
Eduardo Almeida Garcia - São Paulo - SP
Cristina Leme Salles - São Paulo - SP

TER, EM SÃO PAULO, NOS DIAS 24 E 25 DE JULHO DE 1993.

PATROCÍNIO:

el

playcenter

Nestlé NESCAU ENERGIA QUE DÁ GOSTO

SUPER MARIO KART (SNES)

Eu queria saber se existe alguma dica ou mesmo um código de Game Genie para este game animal.
SAULO BENIGNO A. SIQUEIRA
Recife, PE

Fique frio, Saulo. Com AÇÃO GAMES você fica por dentro das coisas. Anote estas duas dicas espertas.

Tiro para trás: *legal para tirar seu perseguidor da pista. Pegue um casco de tartaruga verde, coloque o Direcional para trás e atire. O casco sairá pela traseira do carro e você se livrará dele.*

Corrida no escuro: *esta manha é legal para tornar o game mais divertido. No modo Battle, com dois jogadores, o primeiro que ficar com um balão deve apertar e segurar o botão B até atingir o segundo balão. Quando isto acontecer, este corredor continuará na prova. Só que correrá no escuro.*

Quanto aos códigos de Game Genie, não sabemos de nenhum. Mas, com certeza, algum maluco já deve ter descoberto...

STREET FIGHTER 2 (SNES)

É verdade que ao terminar SF 2 no nível 7 e sem usar nenhum Continue aparece uma foto com todos os lutadores?
CÉLIO ANDREI PEREIRA
MARCELINO
Florianópolis, SC

É a mais pura verdade, Célio. Viu só que legal? O final é aquele da figurinha do Street Fighter 2 que a gente deu no álbum Super Dicas. É difícil, mas vale o esforço.

ASTERIX e SONIC (Master)

Existe algum código para escolher fases em Asterix? E no Sonic, dá para jogar com outros bichos como na versão para Mega? Por favor, mandem a resposta por carta.
CARLOS EDUARDO MARTINS BRANDALIZ
São Paulo-SP

Valeu por ter escrito, Carlos Eduardo. A gente não tem condições de mandar uma carta para todo mundo que escreve pra cá. São mais de 4000 cartas por mês! Já pensou?

Agora vamos às dúvidas. Primeiro, Asterix não tem seleção de fases. Você pode descolar umas boas dicas deste game na edição 15 da sua AÇÃO GAMES.

Só dá pra jogar com o porco-espinho nas duas versões de Sonic pra Master. No Sonic 2 de Mega, a raposinha Tails também entra na dança. Mas não dá pra jogar "com outros bichos", como você diz. Existe, isto sim, um Edit Mode. Ele faz com que Sonic se transforme em tudo que está na tela: argola, plataforma, nuvem etc. É uma loucura. Mas só nas duas versões para Mega.

SUPER MÔNACO GP 2 (Mega)

Oi, tudo bem? É a primeira carta que escrevo para vocês. Estou com uma dúvida no game do Ayrton Senna. Como faço para entrar nos boxes?
RAPHAEL ROCHID
Ponta Grossa, PR

É fácil Raphael. Quando uma placa com "pit-in" aparecer na sua frente, segure o botão C. Você voará direto para os boxes para um pit-stop esperto. Escreva sempre que quiser, OK?

LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega)

Em primeiro lugar, parabéns pelos dois anos de vida. Que venham vários anos pela frente... Meu problema é o seguinte: não consigo passar da terceira fase deste ótimo game de corrida. Vocês têm todas as passwords?
PAULO CÉZAR OLIVEIRA
Salvador, BA

Valeu pela força, Paulo. Detone em Lotus com estas passwords animais. Anote aí:
Fase 2: *SLEEPERS*
Fase 3: *HERBERT*
Fase 4: *BUSINESS*
Fase 5: *APPLEPIE*
Fase 6: *STANDISH*
Fase 7: *MALLOW*
Fase 8: *TEA CUP*

TARTARUGAS 4 (SNES)

Como faço para descolar dez vidas na estréia das tartarugas ninja no SNES?
TIAGO DE SOUZA NEVES
Lavras, MG

Apesar de Turtles 4 ser meio fácil, damos esta barbada de lambuja pra você. Pegue o controle 2 e, na tela cor-de-laranja (com o nome completo do game), aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, *B e A. Selecione Options com o controle 1 e aumente o número de vidas (rest) para 10. Moleza!*

TOM E JERRY (Master)

Não consigo passar do quarto das crianças. Qual é o segredo?
FRANCISCO COSTA FERREIRA
São Luís, MA

O quarto das crianças é a sexta e última fase do jogo. O lance é ir sempre pelas plataformas de cima para não ficar no mesmo nível que Jerry. Não esqueça de pular os soldadinhos de chumbo e desviar das bolas de futebol.

BOMBERMAN (Nintendo)

Gostaria de saber a password da última fase deste game. Já estou ficando louco de tanto jogar...
RODRIGO IZEPPE
Piracicaba, SP

Anote aí, Rodrigo. A password para a fase 50 deste game incrível é JDNMKLGJDJGGCPOLOMNF.

TINY TOON (Mega)

Vocês poderiam fornecer a lista completa de passwords do game do Perninha?
MARCIO LUIZ PEREIRA
Goiânia, GO

A gente publicou a lista completa na edição 34. Para você não ficar na mão, anote os códigos para os chefões das fases 5 e 6 e também o código para a fase 7:
Chefe da 5: *RZZW HXBB DDZW HXBB LDMH*
Chefe da 6: *GQZW HXBQ ZGZQ HXBQ ZDJZ*
Fase 7: *RQZQ HXBQ ZKZQ HXBW ZGJT*

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

SNK

Qual o endereço e da SNK no Brasil? O que ela faz?
ELDER WILLIAN DA SILVA
Marília, SP

Anote aí: Avenida Euclides, 58, Jabaquara - CEP 04326-080 - SP. Ela representa os produtos SNK no Brasil.

CD ROM

Este acessório pode ter jogos com qualidade de desenho animado, como Dragon's Lair? O CD ROM da NEC é para TV ou computador? Quanto custará o CD ROM da Nintendo?
RODRIGO VIZALLI
Paranavaí, SP

Todos os CD ROM, teoricamente, têm capacidade para jogos com animação de desenho. O da NEC é compatível com TV, e o da Nintendo ainda não tem estimativa de preço.

ORIGINAL

Já comprei três cartuchos da marca Fotomania, compatíveis com Nintendo, e todos apresentaram defeito. Estes cartuchos são originais?
GIBRAN O. SILVA
Rio Claro, RJ

Os cartuchos originais têm um selo dourado com o nome Nintendo bem visível na embalagem, Gibran. Games em cartuchos piratas não oferecem nenhuma garantia de qualidade ao consumidor.

MASTER

Estou achando que o Master System tem pouca variedade de jogos em relação aos outros videogames. Até em locadoras é difícil encontrar cartuchos para ele. Estou pensando em trocá-lo por outro sistema, mas qual?
LUIS FERNANDO B. ALBINO
Curitiba, PR

Atualmente, o videogame com maior variedade de jogos é o Mega Drive. Outra vantagem do aparelho é que ele possui um adaptador para que você possa jogar com os cartuchos do Master que você já comprou.

SUPER PAD

* marcas registradas de terceiros

DEPARTAMENTO DE VENDAS

ENGESOFT

TECNOLOGIA NA INF. LTDA.
CGC 53.393.732/0001-55
Av. República do Líbano, 2.073 São Paulo - SP
TEL.: PABX (011) 549-9788
FAX: (011) 575-9579

FÁBRICA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

LOOK LIKE

IND. E COM. PROD. PLAST. ELET. LTDA.
CGC 67.065.227/0001-96
R. Cel. Souza Reis, 105 - São Paulo - SP
TEL. / FAX (011) 293-4922

Joystick de Última Geração: disponível em sete modelos abrangendo praticamente todos os consoles do mercado.
Com recursos sofisticados mas de fácil manuseio e alta durabilidade.
Possui formato ergonomico que permite mais conforto no manuseio.

SP-1 Para Phantom System *, HI - TOP GAME * E TURBO GAME *

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Slow Motion (2 Velocidades)
* Botão B + A
* 3 Velocidades de Turbo

SP-2 Para Dynavision * 2 e 3

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Slow Motion (2 Velocidades)
* Botão B + A
* 3 Velocidades de Turbo

SP-3 Para Mega Drive*

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Slow Motion (2 Velocidades)
* 3 Velocidades de Turbo
* 16 BIT

SP-4 Para Master System *

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Botão B + A
* 3 Velocidades de Turbo

SP-5 Para Gentecom*

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Slow Motion (2 Velocidades)
* Botão B + A
* 3 Velocidades de Turbo

SP-6 Para Super Nintendo * e Super Famicom *

* Super Anatômico
* Direcional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* 2 Velocidades de Turbo
* 16 BIT

SP-7 Para Top System *

* Super Anatômico
* Directional de 8 Posições
* Turbo Independente para todos os Botões
* 2 Botões Laterais
* Slow Motion (2 Velocidades)
* Botão B + A
* 3 Velocidades de Turbo

SEGA TERÁ TV A CABO NOS STATES

Os gamemaniacos americanos são mesmo uns caras de sorte. Imagine que eles terão um canal de TV inteiramente dedicado aos games, com uma programação farta em dicas, demonstrações de lançamentos, novidades e... o que é mais chocante: acesso a um montão de jogos via cabo!

Para realizar este ousado projeto, a Sega associou-se a duas empresas americanas na área de telecomunicações: Time Warner Entertainment e TCI. O Sega Channel, como já foi batizado, será um canal de TV a cabo. Para tê-lo em casa, as pessoas pagarão uma taxa mensal. O serviço entrará em operação experimental ainda este ano, mas só começa a funcionar pra valer em 1994.

Ao assinar o Sega Channel, os usuários receberão um aparelho especial chamado Decoder. Com o mesmo formato de um cartucho, o decoder deve ser colocado no console Genesis e plugado num cabo (que é por onde os sinais de áudio e vídeo chegarão à casa a pessoa). Aí será só ligar o console, a TV e pronto! Sega Channel aparecerá na telinha com um apetitoso menu de opções, onde estarão disponíveis vários tipos de programação: dicas, lançamentos, notícias, promoções da Sega, campeonatos etc.

Outra função do Sega Channel será transmitir jogos aos assinantes. Bastará escolher qualquer game disponível no menu de opções e, imediatamente, o software daquele jogo será enviado via cabo até o console da pessoa. Yes! Os felizardos assinantes do canal poderão debulhar vários games para Mega sem usar cartuchos. Isso não é demais?

Ainda não se sabe que jogos estarão disponíveis ou como será a programação do Sega Channel. Vamos esperar o lançamento experimental para dar maiores detalhes. Com certeza, a Sega vai caprichar: ela pretende colocar seu canal em nada menos que 14 milhões de lares americanos.

TORNEIO SUZUKA REUNIU 1001 INSCRITOS EM SP

Exatamente 1001 jogadores participaram do 1º Torneio S 8 Hours, realizado em São Paulo, que agitou a moça arcades durante um mês. O torneio terminou dia 26 de junh o apoio de AÇÃO GAMES e foi organizado pela Rede Playla Shopings Center Norte e Morumbi, com patrocínio da H Moto Remaza. Até o piloto profissional Alexandre Barros (Lucky Strike de 500cc) participou.

PORQUE SF2 - CHAMPION EDITION PARA MEGA FOI ADIADO

Na edição passada, noticiamos em primeira mão que o lançamento de Street Fighter 2 para Mega havia sido adiado para setembro. Como a assessoria da Capcom nos Estados Unidos não deu muitas explicações sobre o adiamento, nosso correspondente no Japão, Angelo Ishi, foi conferir os motivos com a Capcom do Japão. E veja as informações que ele conseguiu:

- O adiamento para setembro foi decidido para que fosse possível realizar algumas melhorias no jogo, atingindo o padrão de qualidade esperado pela Sega

A verdadeira versão de SF2 para Mega pode ser muito diferente do que se imagina

- Enquanto a Sega decidia fazer alterações no jogo, foi divulgado para julho o lançamento da versão para SNES, com as mesmas características do Champion Edition de arcades e mais algumas inovações - tudo em 20 Mega de memória! (Veja em nossa próxima edição uma matéria completa sobre este superlançamento)

- Por causa da nova notícia, a S Capcom resolveram então produzir uma para Mega com 24 Mega de memória mais recursos que a de Super NES. Po software só deverá ficar pronto em set para lançamento tâneo no Japão dos Unidos

- A Capcom que a nova vers golpes e movi inéditos, mas trou muito em de Uma das novida verá pintar um luta coletiva, na 12 personagens rão dois times e um contra o outr que barato!

Assim, caros leitores, tudo o que já por aí em matéria de golpes e movim jogo pode estar muito longe da realid isso AÇÃO GAMES só vai divulgar a completa do game quando ele for oficia lançado. O preço nos Estados Unidos f faixa dos 70 dólares

MORTAL KOMBAT TERÁ VERSÃO ATÉ PARA MASTER

O lançamento de Mortal Kombat nos Estados Unidos promete ser um dos grandes eventos do ano. A produtora de software Acclaim pretende soltar no mesmo dia, 13 de setembro próximo, todas as versões: Super NES, Mega Drive, Game Gear, Game Boy e Master System. Isso, mesmo, Master! Desta vez, os fãs do 8 bits da Sega não vão poder dizer que ficaram de fora! A data cai numa segunda-feira e já foi batizada de Mortal Monday (Segunda Mortal). E a Acclaim não vai sossegar por aí: está planejando lançar uma versão para Sega CD no ano que vem.

Mortal Kombat já nasce recordist sões. Aqui, você vê a de Game Bo

[illegible], 371 pilotaram Suzuka 8 Hours no Center Norte e [illegible] Morumbi. No Center Norte, o vencedor foi Sayed Habib [illegible] anos, que se classificou como campeão 92 vezes e [illegible] no final, 3 minutos e 19 segundos. No Morumbi Shopping, [illegible] foi Hélio Kazuo Matsumoto, 22 anos, que conquistou [illegible] e ganhou a final com 3'21" 78'". Os felizardos faturaram [illegible] Honda cada um. Valeu a pena, não valeu?

O FERA SAYED AZAR, UM DOS CAMPEÕES, CHEGOU A REGISTRAR 2'19"

FILME DE SF 2 VAI MESMO SAIR.SUPER MARIO JÁ ESTA PASSANDO NOS STATES

[illegible] no segundo semestre de 1994. É quan[illegible] streetmaníacos verão Ryu, Bison, Chun[illegible] e companhia limitada nas telas dos cine[illegible]. A produtora autorizada pela Capcom [illegible] transformar [illegible] Fighter 2 em fil[illegible] a Pressman, dos [illegible] Unidos.

[illegible] agora, só foi di[illegible] o nome de [illegible] dirigirá o filme: [illegible] de Souza, o [illegible] de Duro de Ma[illegible] e 48 Horas. Esco[illegible] os atores que in[illegible] os 12 per[illegible] de Street [illegible] é que não vai [illegible] fácil - tanto é [illegible] até agora, ne[illegible] nome foi divul[illegible]. Sejam eles quem [illegible], vão precisar de muitos efeitos especiais [illegible] dos facões, sonic booms, yoga flames e [illegible] loucuras do game.

O ator Bob Hoskins (o cara da esquerda) é quem vive o Super Mario do cinema

Super Mario - Enquanto isso, nos Estados Unidos, o filme Super Mario Brothers está rolando nos cinemas desde o final de maio. Na história criada para o cinema, existe um outro planeta Terra, igualzinho ao nosso, criado pela explosão de um meteoro há 65 milhões de anos. Os personagens do game vivem neste outro mundo, dominado por Koopa.

Mario e Luigi são dois encanadores que moram em Nova Yorque e criam um dinos-saurinho de estimação, o Yoshi. Eles desafiam o rei Koopa, que trama planos diabólicos para raptar a princesa Daisy. O filme tem muita ação e efeitos especiais para criar um clima de videogame - as famosas bolinhas de fogo que Mario atira não poderiam faltar, claro. O filme deverá estreiar por aqui em outubro.

[illegible]RTUCHOS JÁ TÊM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

[illegible] os consumidores a escolher jogos, a Sega resolveu classificar seus cartuchos de acordo com [illegible] dificuldade e grau de violência, indicando para que faixa de idade eles são mais apropriados. Os [illegible] classificados com as letras GA são tipo "censura livre", indicados para qualquer idade; os que levam [illegible] MA-13 são mais apropriados para maiores de 13 anos; e os MA-17 são indicados para maiores [illegible] anos. A classificação já está presente nos cartuchos de Genesis, Game Gear e nos discos para Sega CD.

SNES TERÁ NOVO ACESSÓRIO

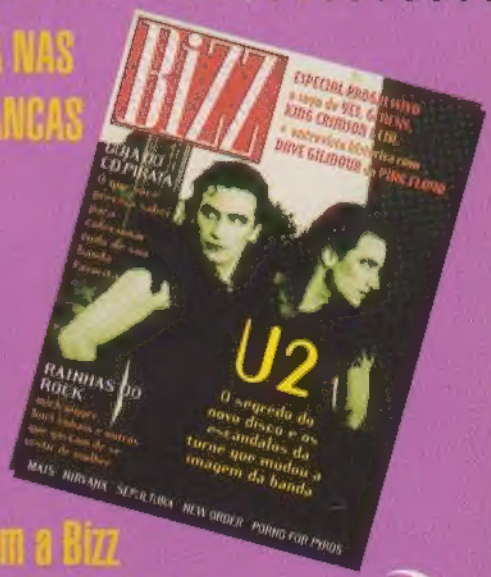
[illegible] quê um joystick novo se o controle original [illegible] Super NES pode ter todas as funções que [illegible] sempre quis? Pensando assim, a fabricante [illegible] Tyco está lançando um revolucionário [illegible] que dá muito mais recursos ao joystick do [illegible] como auto-fire, turbo, câmera lenta e outros. [illegible] Power Plug é uma caixinha com uma abertura [illegible] conectar ao joystick e um cabo para ligar ao [illegible]. Através dos botões do acessório, você [illegible] as funções do controle, fazendo os tiros [illegible] ultra-rápidos, criando o efeito de câmera [illegible] no jogo etc. O preço não foi divulgado.

Este acessório vai turbinar o joystick do seu Super NES

BIZZ

Nas melhores cabeças da música

JÁ NAS BANCAS



LAW

Com a Bizz você vai mais longe. Antes que tudo aconteça.

EDITORA AZUL

BATTLEMANIACS

Battletoads nunca teve fama de ser um jogo fácil. Que o diga quem jo[gou] a primeira versão, para Nintendo 8 bits. A do Mega Drive não foi diferen[te] e a de Super NES é simplesmente arrasadora. O game é tão difícil que, [em] alguns momentos, até o jogador mais fera vai ter vontade de arremes[sar] cartucho, console e tudo pela janela. O sacrifício compensa, pois o game é com gráficos de primeira e trilha sonora detonante. O lance é comandar [os] sapos Pimple e Rash na luta contra os capangas da bandidona Dark Que[en] que raptou o sapo Zitz e a princesinha Mishiko.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS / Tradewest

Ação — 8 Mega — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Pagando sapo

O que faz este jogo ser tão bom são os vários tipos de desafios. Numa fase, você arregaça os punhos e parte para a pancada. Na outra, desce um poço cheio de perigos numa plataforma flutuante. Mais adiante, dirige um jet-ski em alta velocidade, evitando esborrachar-se em paredões de pedra. Nas seis fases tudo tem que ser feito com muita velocidade e precisão. Qualquer cochilo e você vai pagar o maior sapo.

Golpes exagerados

Quando o assunto é destes pancada, os personagens de *Battletoads* saem com os golpes mais engraçados e exagerados que o videogame já mostrou. O legal é que, para curtir as marretadas de Pimple ou o chutes[mac]hado de Rash, você não tem que fazer grandes ginásticas com o joystick. Os comandos são poucos e fáceis, e os golpes saem diferentes conforme a situação.

OS ATAQUES MAIS RADICAIS SÓ SAEM QUANDO VOCÊ APLICA UMA SEQÜÊNCIA DE GOLPES SOBRE O MESMO ADVERSÁRIO

FASES DE BÔNUS

No meio desta pedreira que é Battletoads, você encontra duas fases de bônus pra relaxar e ganhar vidas extras. A primeira vem logo depois da fase 2. A segunda é após a fase 5.

Cada dominó branco vale um ponto, e os dominós de cinco valem cinco pontos. Evite as peças pretas

Atropele os pinos de boliche branco. Desvie dos bichos e caveirinhas

COMANDOS

A - pulo
B - ataque (soco ou chute)
→,→ + B - empurrão
A + B - ataque com pulo
X, depois B - levanta o adversário e depois joga-o no chão

FASE 1 - PANCADA PURA

O game já começa bem, com pancada rolando adoidado. Uma legião de psycho-pigs despenca na tela, mas não se afobe: tente aplicar seqüências de golpes pra ver as marretadas e botinadas saírem.

Fique ligado nos buracos que pintam no chão e passe correndo sobre as pontes. São pequenas armadilhas desta fase

Fique à direita da tela e, com empurrões, force o porco de pedra para a esquerda. É baba

PIMPLE

Marretada - Seqüência de socos

Chifrada - Seqüência de empurrões

Bigornada - Seqüência de soco com pulo

Botinada - Seqüência de empurrões com o inimigo no chão

RASH

Karatê - Seqüência de chutes

Chute - machado: Seqüência de chutes com pulo

Pesão - Seqüência de empurrões

Pé-de-maça - Seqüência de empurrões com o adversário no chão

FASE 2 - DESCENDO O POÇO

[illegible] fase para faturar v[illegible] [illegible] seis bifas que [illegible] a mosca, ganhará [illegible] em tudo é cama[illegible] poço, especialmente as [illegible] com espetos, as serpentes [illegible]

COMANDOS

→, → - toquinhos seguidos fazem o skate andar [illegible]

[illegible] na parede e aperte o B: seu [illegible] uma arma contra as temí[illegible]

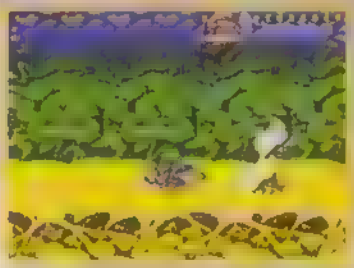
[illegible] se no teto, você fica imu[illegible] [illegible] destes canhões

FASE 3 - JET SKI

Esta fase é um trauma. A tela anda numa velocidade alucinante, e você tem que desviar de paredes de pedra. Quando pintar uma rampa, não vacile: pegue-a pra voar sobre os buracos.

COMANDOS

Qualquer botão - pulo



No meio da fase, você vai ver uma seqüência de três rampas duplas. Na primeira, pegue a debaixo; na segunda a de cima e na última, debaixo

Em alguns momentos, você vai esquiar dentro do rio. Fique apertando ↑ + botão de pulo para pegar a rampa escondida e voltar para cima

FASE 4 - COBRAS

Aqui não há truque ou promessa que possa ajudar. O lance é decorar o trajeto das cobras e ter muita rapidez para pular no momento certo. Quem não pirou até aqui, não passará desta fase sem enlouquecer.

Você tem que pular de uma cobra para outra até achar a saída. Sem encostar nos espinhos ou cair, é claro

FASE 5 - FUGINDO DA SERRA

Prepare-se para ter delirium tremens. Agarrado numa mistura de trem com patinete, seu sapo precisa fugir do rato que corre atrás com uma serra. Cada vez que o trilho muda de direção, você tem que apertar no joystick a direcional correspondente. Ou seja: o trilho sobe, você aperta ↑. Abaixe para passar sob os lugares estreitos e pule os trilhos rompidos.

COMANDOS

Direcional - para acompanhar o sentido dos trilhos

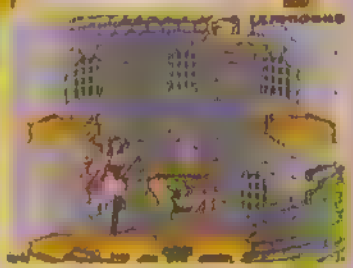
A - abaixa **B** - pula

Preste atenção nas placas: elas indicam trechos onde os trilhos se romperam.

FASE 6 - TORRE

Finalmente você chega aos domínios de Dark Queen. Ao descer os andares desta interminável torre, um rato tenta passar na sua frente. Não deixe que isso aconteça, porque senão ele explodirá a torre e você vai de embrulho. Dê umas bofetadas no ratão sempre que ele chegar muito perto.

Quando você alcançar o detonador, fique na frente dele e aperte o B. Aquele ratão vai virar churrasco!



Dark Queen é seu último desafio na torre. Enquanto ela está transformada em furacão, tente segui-la. Assim, quando a chefona aparecer por completo, você estará pertinho para atacá-la

FINAL

Depois de derrotar Dark Queen, Zitz é resgatado e tudo parece ter chegado ao fim. Mas que nada! Silas, o comparsa da vilã na história, escapa numa nave espacial e os sapos vão atrás. Tudo isso rola numa bela seqüência de animação. Mas haverá uma hora em que você precisará agir.

O sapocóptero intercepta a nave de Silas. No momento em que a mira passar sobre a nave, aperte o B para ela parar. O tiro sairá automaticamente

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

ALIEN 3, PRODUZIDO PELA SOFTHOUSE ACCLAIM, É MAIS UM EXCELENTE MOTIVO PRA QUALQUER PESSOA TER UM SUPER NES EM CASA. ESTA APARIÇÃO DAS CRIATURAS BABONAS NO 16 BITS DA NINTENDO JÁ É DISPARADAMENTE O MELHOR GAME DE AÇÃO LANÇADO ESTE ANO E DÁ UM BANHO EM GAMES "CABEÇA" CONSAGRADOS, COMO PRINCE OF PERSIA OU FLASHBACK. AFINAL, ALIEN 3 TEM AVENTURA, AÇÃO E SUSPENSE EM DOSES IDEAIS

Quase um cinema

Os gráficos são estupendos, com cenários e personagens bem detalhados e movimentos precisos. Ripley (a 'Skinhead' Rigby Ellen) está de babar e dá gosto ver a ação digna de Hollywood. Algumas vezes, a utilização da cor é uma boa notícia, especialmente para quem adquiriu um dos sistemas Mega Drive e NES. Esta versão NÃO TEM LAG (o que é um dos menos tapas). Enfim, de perfeito só a mãe. Que nada, meu! Não vou ficar dando os detalhes técnicos. Vai ver o jogo. Não é nenhuma obra-prima, mas...

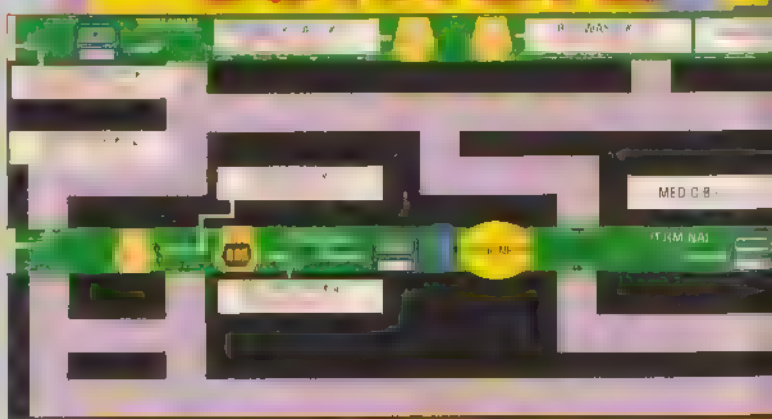
Mas o legal de ALIEN 3 são os mapas! É um labirinto pra lá de todos muito bem elaborados, com teleportes pra você cobrir missões cada vez mais difíceis. Um jogo do SNES é bom quando ele dá gosto de ver. ALIEN 3 é assim.

Um jogo tão bonito assim é um sapo pra esta tela de apresentação!

MAPAS DE LAMBUJA

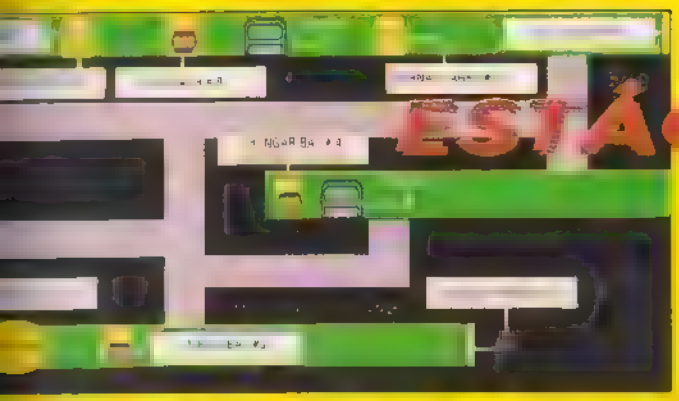
Vamos dar uma linda geral nos estágios 1 e 2, englobando quinze missões e dois mapas do balacubaco. Passe sempre nos terminais para ficar ligado no que rola e recarregue sua energia e suas munições nas enfermarias e nas salas de armas. Se ligue no sinal #, que aparece a toda hora: em inglês, ele quer dizer número. Detalhe: você não é obrigado a seguir a ordem das missões sugerida nesta matéria.

ESTÁGIO



HUNT OR BE HUNTED - resgate todos os prisioneiros que estão em CELL BLOCK #3 e CELL BLOCK #4

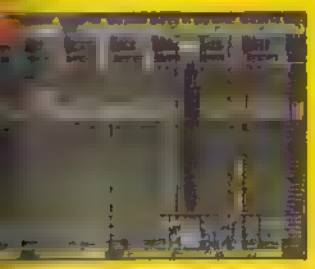
PRESSURE POINT - ... os canos furados da ... #22



ESTÁGIO 2

ESTÁGIO 2	[illegible]
ESTÁGIO 3	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ESTÁGIO 6	[illegible]

[illegible] THE PEOPLE - pegue [illegible] de força no HANGAR BAY [illegible] e leve-a ao gerador da [illegible] ROOM #8



[illegible] fase no fogo [illegible]

[illegible] PAIR - simples [illegible] todos os canos fura- [illegible] BUGWASH #8

[illegible] - salve quatro prisioneiros na FURNACE AREA #7

[illegible]

ON A SHORT FUSE - conserte todas as caixas de fusíveis de três fases em MEDICAL BAY #3

MISSION IMPOSSIBLE - nem tanto: você deve salvar oito prisioneiros que estão na FURNACE AREA #6

[illegible]

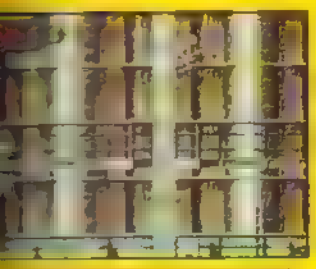
WATCH YOUR BACK - vá até a ASSEMBLY HALL #2 e solde seis caixas de fusíveis de 3 fases

360 DEGREE ACTION - em ALIEN CORRIDOR #2 detone todos os ovos de aliens e solde a porta do lado direito

[illegible] detone todos os [illegible] que estão em [illegible] #3 e ALIEN [illegible] #1

[illegible] de aliens [illegible]

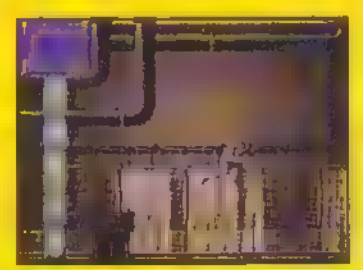
[illegible] - ache a unida- [illegible] em WASTE AREA [illegible] gerador de for- [illegible] ASSEMBLY HALL #1



[illegible] esta parede [illegible]

CROSSED WIRES! - conserte uma caixa de junção e duas caixas de fusíveis de 3 fases na WASTE AREA #2

POWER PLUS + - soldar todas as caixas de fusíveis de 3 fases que estão quebradas em BUGWASH #12 e MEDIC BAY #9



Em BUGWASH #12 estes pingos não são pra tomar banho e ao do mesmo. Não encoste

CLOSED DOORS - sua missão e soldar a porta da WEAPONS ROOM #11

Em WEAPONS ROOM #11 faça a [illegible] antes de trancar a sala

TOTAL CONTROL - sele as duas portas de entrada para MEDIC BAY #8. Mas solde pelo lado de fora. OK?

[illegible] PEGO DE SOR[illegible]

[illegible]

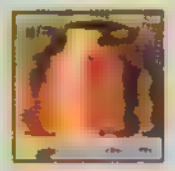
[illegible]

ITENS

Pegue os itens e não pegue aqueles que você não está precisando no momento, pois você pode se arrepender depois. Não será estomeado

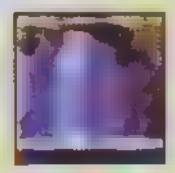
Pente de metralhadora
vale 99 balas

Carga de bombas
vale 10 bombas



Refil vermelho
dá carga total de chama vermelha, a mais fraca

Refil verde
recarrega todo o fogo verde, que tem poder intermediário



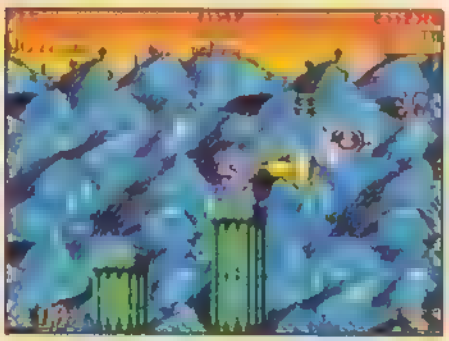
Refil azul
dá carga total de chama azul, a mais poderosa

Caixa de socorros
recarrega 20% de sua energia

A saga Turrican já tinha pintado des... trosamente em versões para Mega Drive ... Turrican, do Super NES ... ga que presta pra alguma c... Enfim, Super-Turri... sem ficar tonta...

Cenários pirados

Você comanda um robô bastante ágil e o lance é mandar bala pra todos os lados e papar a maior quantidade de itens que conseguir. E a caminhada é longa e malucona, passando por lugares totalmente diferentes da nossa realidade terrestre. Jogue e confira. Mas saque antes algumas dicas cruciais .



O negócio é ficar atirando para o alto onde pintam estas plataformas repletas de itens escondidos

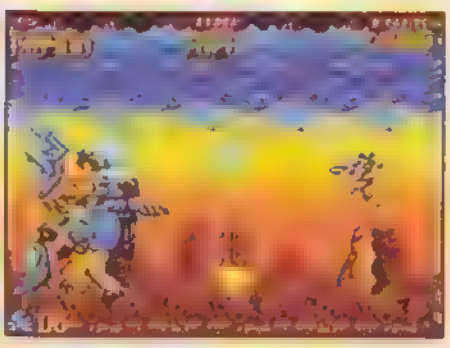
Na primeira fase corte um caminho animal caia nesta cachoeira à direita e encontre uma passagem secreta

COMANDOS

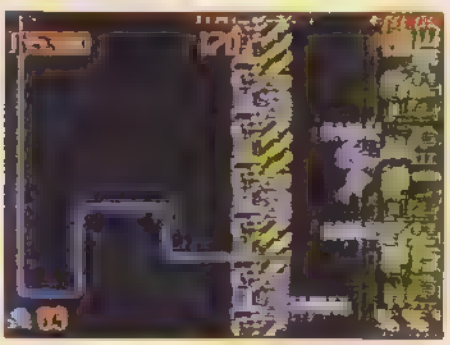
B - pulo	R - bomba
X - lança raio paralisante	Y - tiro
↓ - transformar-se em shurikin	
↓ + Y - transformar-se em shurikin e soltar bombas terrestres	

FIQUE LIGADO: ESTE GAME SÓ POSSUI 3 CONTINUES

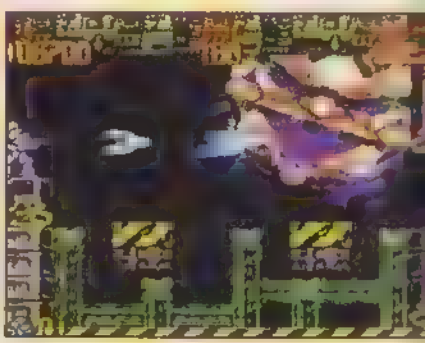
Quando pintar esta chuva de rochas vire shurikin e fique espalhando bombas terrestres pela tela até acabar a tempestade



Pra detonar este chefão atire na cabeça dele e desvie-se dos raios verdes que saem da barriga do monstro

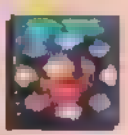
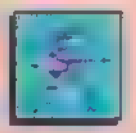


Não fique esmagado suba rapidamente estas paredes e não de tanta importância para a coleta de itens



Detone os canhões a laser que estão nos ... e mande bala nesta cabeça gigante na ...

ITENS

Vale 100 pontos	Tiro a laser, o melhor
Aumenta sua energia	 Tiro que se espa... como metra had...
Escudo de proteção temporário	Tiro bolinha o mais fraquinho
Vale uma bomba	 Vale uma vida ex...

É muito comum ter vidas extras escondidas atrás de colunas e paredes com acesso fácil Vasculhe! Embaixo marcador de energia do robô, existe outro medidor, que indica o tempo de duração da magia de transformação em sh...

VEGAS STAKES

VEGAS STAKES / Nintendo			
Cassino	8 Mega	1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

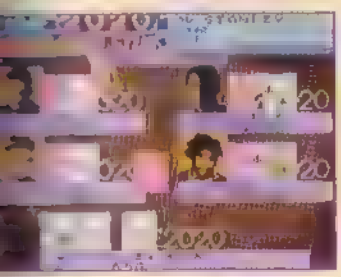
Las Vegas é a capital mundial dos cassinos. Este clima de aposta [illegible] e retratado com perfeição em Vegas Stakes. O seu objetivo é acumular grana em cinco [illegible] de jogo, que rolam em cinco cassinos a escolher. Você começa num dos cassinos baratos e [illegible] o mais caro se tiver juntado grana. Teste a sua sorte e coloque a cabeça pra funcionar.

ROLETA

E lá vai a bolinha! As pessoas ao redor da mesa ficam apreensivas, aguardando a parada. Torça para não dar o número zero: se cair nele, todo mundo perde. Roleta é sorte com estratégia. Bole a sua!!!

PÔQUER

Clássico jogo de carteado. Ga[illegible] quem fizer as seqüências mais [illegible]as. Se você não conhece as [illegible], aperte R para tentar apren[illegible] tudo direitinho.



[illegible] sete cartas. E o menos [illegible] e todos. Legalzinho

BLACK JACK (21)

Seu objetivo é fazer 21, com a soma das cartas. Valete, Dama e Rei valem 10. Se ninguém fizer 21, ganha quem tiver o valor mais alto, sem estourar 21

O ás é um verdadeiro coringa. Pode valer um ou onze, como for melhor

SLOTS

São as máquinas caça-níqueis. Gire a manivela e torça para sair uma combinação valiosa. Aperte os botões R ou L para ver as melhores combinações.

Quanto mais fichas apostar, mais grana poderá ganhar. É só tenta

CRAPS (DADOS)

É o mais complexo. As apostas giram em torno das combinações que podem sair dos dados. Se você curte detalhes, Craps é o jogo dos seus sonhos.

Lance os dados, torça para dar o seu numero e aguarde o resultado

SUPER PROMOÇÕES

LUFY & SAMY GAMES

FAÇA QUALQUER COMPRA E GANHE UM SUPER CUPOM PARA CONCORRER A UM SUPER NES COMPLETO.

COMPRE UMA SUPER CAMISETA DO SEU JOGO PREFERIDO E GANHE UM SUPER ADESIVO, OU UMA SUPER CAPA PARA O SEU GAME.

NINTENDO	US$
AIRTON [illegible]	[illegible]
BATTLETOADS	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
PRINCE OF PERSIA	[illegible]
[illegible]	17.00
SPIDERMAN	19.00
[illegible]	19.00
STREET FIGHTER IV	21.00
[illegible]	20.00
TARTARUGA NINJA III	19.00
TINNY TOON II	22.00
[illegible]	17.00
[illegible]	21.00

SUPER NES	US$
ALIEN X PREDATOR	31.00
[illegible]	32.00
FAMILIA ADAMS II	35.00
FATAL FURY	27.00
[illegible]	[illegible]
LETHAL WHEAPON	40.00
[illegible]	31.00
POWER ATHLETE	21.00
[illegible]	23.00
[illegible]	39.00

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
STREET FIGHTER II	45.00
STREET FIGHTER III	36.00
STREET FIGHTER III (ORIGINAL)	[illegible]
SUPER MARIO KART	[illegible]
[illegible]	[illegible]
TARTARUGA NINJA IV	[illegible]
TINNY TOON	[illegible]
[illegible]	[illegible]
TWIN VOLLEY	[illegible]

[illegible]	US$
[illegible]	7.00
ADAP. NINTENDO 60/72	[illegible]
[illegible]	[illegible]
CONTROLE P/ S. NES	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible] MEGA DRIVE	16.00
[illegible]	8.00

APARELHOS	US$
MEGA GENESIS	160.00
[illegible]	[illegible]
SUPER NES BABY	160.00
[illegible]	[illegible]

COMPRE QUALQUER APARELHO E GANHE UMA SUPER CAMISETA Á SUA ESCOLHA.

LIGUE E COMPROVE!!

[illegible]

HORARIO DE ATENDIMENTO
DAS 9 as 21hs
DE 2a a 6a FEIRA
AOS SABADOS DAS 9 as 15hs

MARIO IS MISSING!

COMANDOS	
Y- corre	SELECT- mostra mapa
B- pula	R- detalhe do mapa
A- fala com a galera	START- acessa tela

MARIO IS MISSING / Toolworks
Educativo
8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Onde está Mario? O encanador italiano de Nova York se perdeu. E isto já é um bom motivo para um novo game. Você é Luigi, irmão de Mario, e tem a missão de viajar o mundo todo atrás do sumido.

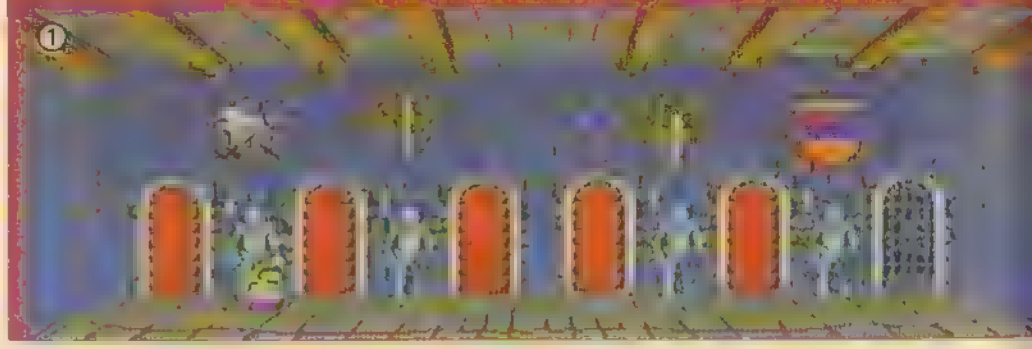
O game começa no castelo. Você verá cinco portas e deve escolher uma delas. Após completar as cinco etapas, um chefe aparecerá. São três castelos no total. Ou seja: quinze portas e três chefes. Só depois deste trampo todo você terá o prazer de reencontrar Mario. Que carinha difícil!

Turista acidental

Mario is Missing tem cara de aventura, mas é um game educativo. Cada porta do jogo corresponde a uma cidade do mundo: você vai da Austrália à Europa, passando pela Ásia, Estados Unidos e Brasil. E precisa responder perguntas gerais sobre os lugares. Como ninguém nasce sabendo, peça ajuda à galera de cada cidade.

Mas só conversar com a moçada não resolve. Você tem de bater um papo com as meninas dos balcões de informações, identificados com a letra "i". Quando já estiver afiado nas respostas, entre no balcão de informações e tire uma foto. Depois de três fotos você completa a porta, ou seja, a fase. Ah, mas só dá para sair da porta montado em cima de seu fiel dino, Yoshi. Complicado? Dê uma olhada nas fotos para sacar melhor o lance.

COMO ACHAR MARIO



Tudo começa no castelo. Escolha uma das cinco portas e entre

Faça perguntas aos pedestres para saber onde está

Localize no mapa os balcões de informação e as tartarugas

Siga as tartarugas. Pule nelas e no objeto que soltam para pegar um artefato. Consiga três artefatos ou objetos para fechar a fase

Uma vez de posse dos três artefatos, vá aos balcões de informações. Responda às perguntas com exatidão e

Entre para tirar uma foto como esta

Depois de três fotos, busque Yoshi (no Globulator) e ache o cano azul que indica a saída da fase

Tá vendo este monstrinho [illegible] lado? Ele morre de medo de [illegible] Só dá para acabar a fase [illegible] simpático dino

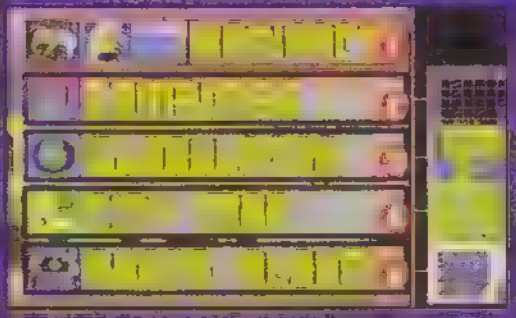
Ufa! Bônus para o vencedor [illegible] game não tem pontuação [illegible] não morre e o tempo também acaba

MARIO IS MISSING É UM GAME MUITO LEGAL SÓ QUE NÃO VARIA NUNCA. É PRA JOGAR UMA VEZ E DESENCANAR, FALOU?

PASSWORDS

O game é longo, mas dá a opção password para você jogar um pouco de cada vez. E também dá para salvar o jogo. As passwords variam de acordo com o tempo que você leva para completar cada fase. Anote alguns códigos e divirta-se:

BCV3NDC	27445FH
MCPM3WC	7*C2LVH
[illegible]	



Aperte Start para acessar esta tela

[illegible]

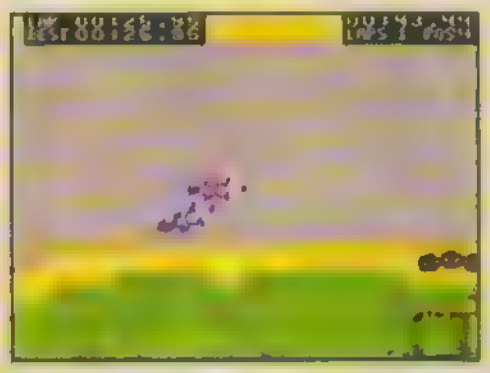
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE

...ça e o poder das motos e dos jet-skis japoneses da Kawasaki aceleram fundo no ... A Gametek acaba de lançar *Kawasaki Caribbean Challenge*, um game que ... corrida de motos e competição entre jet-skis, com um clima de turismo tropical. ...ma fica por conta da música meio reggae e das paisagens. Mas não se iluda: apesar ... e relax do jogo, *Kawasaki* não é brincadeira. Parece uma mistura do velho *Micro* ...es com *Suzuka 8 Hours*. O game garante momentos de boa diversão.

...ar uma grana

...á sozinho nas ilhas do Caribe. Mas ...arar uns "rachas" em terra e água ...r uma grana e poder continuar a ... disputas são acirradas e o realis... menos nas motos, é bem legal. Os ... são fraquinhos para um console 16 ... som compensa. O game é um ... perior à média e, se você gosta do ... vale conferir.

Os obstáculos na pista são fogo. Se você raspar na areia, no óleo ou na água, um abraço: derrapa mesmo



Dê uma de esperto e ponha a galera pra fora da pista. Desleal? Muito legal

...VOCÊ PODE OPTAR ENTRE ...ROVAS SIMPLES OU "TAKE ...E CHALLENGE", UM CAMPE...NATO ESPERTO. TODOS OS ...OTOES ACELERAM. MAS CUI...ADO: OS COMANDOS DO ...IRECIONAL FUNCIONAM AO ...ONTRARIO. PARA A ESQUER...A VAI PARA DIREITA. SACOU?

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Password - com esta senha você ficará com 160 pontos e poderá ver o final do game:
H1VHX ZK45TCPGCQB.
Dica do leitor Robson L. Cardoso, Venda Nova do Imigrante - RS

COMBATRIBES

Passwords - cada uma das senhas abaixo dá direito a escolher personagens diferentes. Experimente:
0197 - 1180 - 5093 - 4949 - 9207

MUSYA

Seleção de fases - que tal começar o jogo no lugar em que quiser? Então use estas passwords e divirta-se:
Catacumbas - MWTV
Palácio de Hate - KVSW
Caverna da Escuridão - KVMW
Catacumbas de Akuma - RQNJ
Palácio Amaldiçoado - VKX4
Hannya Shogun - NZ1N
Prisão - Z66F

STARFOX

Turbine sua arma - neste jogo cheio de truques, descobrimos uma manha pra você ganhar o poder Twin Blaster para seu laser. Selecione o níve 1 de dificuldade. Na fase 2, Asteroid Belt, procure um grupo com três asteróides laranja formando um triângulo. Passe bem no meio deles e, imediatamente, seu laser será promovido a Twin Blaster.

ADDAMS FAMILY

100 vidas - este é o truque para você conseguir o máximo possível de vidas extras no jogo. Basta usar a senha 11111 e iniciar o game. Você verá que o marcador de vidas está em 00, mas assim que perder uma delas ele marcará 99.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Códigos para Game Genie - se você tem este acessório para Super NES, seu tormento acabou. Use o código C2AC - 346F para ficar imune à maioria dos ataques. Use DDB2-4D64 para vidas infinitas. E DDC6- 3D67 para velocidade turbo permanente (sem precisar comer sementes).

[illegible] espinho mais rápi[illegible] tela da sua TV [illegible] Drive. Vem aí Sonic [illegible] transforma[illegible] [illegible] brantes, onde Sonic viaja a mil por hora na forma de bolinha de pinball? Pois a idéia foi tão boa que a Sega resolveu criar um jogo inteiro com este pique. Nos Estados Unidos, o lançamento de Sonic Spinball está programado para novembro. Por enquanto, você já pode ir babando com as primeiras imagens liberadas pela Sega.

Fortaleza cibernética

[illegible] tar o planeta [illegible] [illegible] de robôs instala [illegible]. Para proteger sua fortaleza cibernética, Robotnik montou o Pinball Defense System, um sistema de proteção cheio de surpresas e armadilhas que deixou muitos animais presos. Sonic vai ter que enfrentar esta barra, desarmando todos os esquemas do vilão até chegar à fortaleza.

Pelo pouco que vimos do novo jogo já deu pra sacar que seus gráficos serão muito legais. A velocidade é alucinante. E há um outro detalhe que torna o jogo ainda mais legal: ele poderá ser jogado por até quatro participantes. Vai dar pra fazer verdadeiros campeonatos com a galera. Tomara que novembro chegue logo!

SCORE © GAME SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE

GAMESCORE

LINHA TEC TOY

PREÇOS VÁLIDOS PARA O MÊS DE JULHO

SYSTEM	Cr$
	1 568
SÉRIE B	1 860
SÉRIE A	2 240
SÉRIE B	2 464
SÉRIE C	2.718
MEGA SÉRIE D	3.081
	3.200

	Cr$
CART 4 MEGA ESP.	4.030
APAR MASTER III COMP	10.320

ACESSÓRIOS	Cr$
JOYSTICK MASTER	680
JOYSTICK ASA	680
JOYSTICK MANCHE	680

CARTUCHOS MEGA DRIVE	Cr$
SÉRIE A	2 450
SÉRIE B	3 200
SÉRIE C	3 470
SÉRIE D	4.322
SÉRIE E	4.690
SÉRIE F	5 780

ACESSÓRIOS MEGA DRIVE	Cr$
ADAP P/ MASTER	4 511
JOYSTICK MEGA	1 240
JOYSTICH CHIMERA	1 856
JOYSTICK PYTHON	2 475

ADESIVO 10 X 10 cm
US$ 0,85

POSTER 26 X 43 cm US$ 2,20

NAS COMPRAS DE :

★ QUALQUER PEÇA, GANHE UM ADESIVO

★ QUALQUER APARELHO, GANHE UM BONÉ

NAS COMPRAS ACIMA DE:

★ US$ 600,00, GANHE UMA COLEÇÃO COMPLETA

★ 4 CARTUCHOS, GANHE UM POSTER STREET FIGTHER II

	US$
	21
	21
RETORNO)	20
	19
BEST	20
	19
	18
	19
	19
ANA JONES	19
	21
	18
	21
	17
	18
	19
	18
FIGHTER III	20
FIGHTER IV	22
FIGHTER V	25
NINJA III	19
	19
	18
	18

SUPER NES	US$
ACROBAT MISSION (ALT)	20
ALIEN III (ALT)	51
ALIEN X PREDADOR (ALT)	24
AXELAY (ALT)	26
BASE BALL II (ALT)	25
BATTLETOADS (ALT)	30
BATMAN II (RETORNO)(ALT)	25
BATTLE TANK (ALT)	22
BEST OF THE BEST (ALT)	31
BUGSY (ALT)	46
CHESTER CHETTAR(ALT)	21
CONTRA III(ALT)	25
D DRAGON(ALT)	21
DEAD DANCE(ALT)	55
DESERT STRIKE(ALT)	20
DRAGON BALLZ(ALT)	55
F1 SUP D SUZUKI(ALT)	21
F-ZERO(ALT)	23
FAMILIA ADAMS II (ALT)	52
FATAL FURY(ALT)	25
FINAL FIGHT(ALT)	21
FINAL FIGHT II(ALT)	36
GOAL SOCCER(ALT)	25
GOLDEM FIGHTER(ALT)	21

GOLDEM FIGHTER II (ALT)	25
GRADIUS III	42
HIT THE ICE (ALT)	25
HOOK	21
JIMY CONNORS	21
JOE E MAC II (ALT)	21
JOE E MAC (ALT)	21
JQE MADDEN FOOTBALL	55
KUN FU	26
LAS VEGAS (ALT)	51
M. MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21
NBA ALL STAR (ALT)	52
NIGUEL MANSEL (ALT)	52
PARODIUS (ALT)	26
POWER ATLETE (ALT)	18
PRINCE OF PÉRSA (ALT)	30
RAMA MEIA II (ALT)	55
RAMA MEIA (ALT)	16
RIVAL TURF II (ALT)	26
R.RUNES (PAPA LEG.ALT)	21
RUGBY (ALT)	21
S. MARIO KART (ALT)	50
SKY MISSION (ALT)	21
SOCCER CHAMPION (ALT)	22
STAR FOX	59
STAR WARS (ALT)	18

ST. FIGHTER II (ALT)	26
ST. FIGHTER II 1/2 (ALT)	27
ST FIGHTERIII (CHAMP)	22
STRIKE EAGLE	25
S. SOCCER CHAMPION (ALT)	22
TART. NINJA IV (ALT)	21
TAZMANIA (ALT)	25
TECNO NBA BASK (ALT)	52
THE BLUE BROTHERS (ALT)	20
THE COMBATRIBLES (ALT)	44
THE LEGEND OF ZELDA	55
TINY TOON (ALT)	21
TOM E JERRY (ALT)	18
TOP GEAR (ALT)	25
ULTRA SEVEM (ALT)	50
UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	35
VOLEY II (ALT)	28

APARELHOS	US$
MEGA DRIVE	145
S NES BABY	160
S. NES COMPLETO	200

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 14

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 2ª A 6ª DAS 9 AS 20H SÁBADO 9 AS 15hs.

GAME SCORE - R. BACEÚNA, 144 S.P. CEP:03127-060 - FONE/FAX: TRONCO CHAVE: 272.2366

CEARÁ - FONE: (085) 224.7143 FAX: (085) 224.5257

SCORE © GAME SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE © GAMES SCORE

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Quando todo mundo já estava esquecendo a Guerra do Golfo, a Electronic Arts resolveu reavivar a memória com Jungle Strike, uma continuação de Desert Strike. Madman, o vilão do primeiro game, morreu. Mas seu filho de mesmo nome quer vingança.

Tanto quer que resolveu se unir a um poderoso cartel colombiano de tráfico de drogas. Juntos, Madman Jr. e Escobar traçam planos mirabolantes para destruir o mundo e, em especial, os Estados Unidos. Imagine só: eles bolaram um jeito de invadir a Casa Branca e mandar tudo pelos ares. A sua missão é...adivinhe... deter Madman e Escobar.

Clássico melhorado

Suas ferramentas nesta difícil empreitada são bem melhores que na primeira versão. Você anda não apenas de helicóptero, mas também de carro-anfíbio, jato e moto. E pode escolher entre cinco co-pilotos. O melhor deles é J.W. Fennel. Ou simplesmente "Wild Bill", seu nome de guerra.

As missões de Jungle Strike são enormes e cheias de detalhes. Só pra você ter uma idéia, na primeira delas você deve proteger monumentos, ir atrás dos terroristas, aniquilar carros-bomba, resgatar um agente secreto, escoltar a limusine presidencial até a Casa Branca e capturar um agente de Madman infiltrado em plena Washington. Ufa! Deu pra cansar? E isto é apenas a primeira missão.

Volta ao mundo

Jungle Strike tem nove missões. Uma mais legal que a outra. E todas bem malucas. A ação não rola só no Golfo Pérsico como em Desert Strike. Você vai lutar nos Alpes europeus e nos States, entra em florestas tropicais, cai no gelo e passa por lugares muito loucos. Uma piração.

Tanta sofisticação só foi possível graças aos 16 Mega do cartucho. Eles garantem ótimos gráficos, músicas e efeitos sonoros de primeira. Jungle Strike é o melhor simulador de guerra em cartucho para um videogame de 16 bits. Se você é fã do gênero, nem alugue. Compre direto. É satisfação garantida!

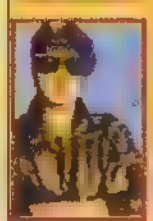
ESCOLHA SEU CO-PILOTO

Você pode escolher um entre cinco co-pilotos. Confira as qualidades de cada um. Só um toque: um bom co-piloto deve saber atirar e fazer resgates arriscados

Scott Antonio "Ego": sempre pronto para agir. Ego vive para ser co-piloto. Razoável com tiros e resgate

Mike Sierra "Mr. 3-D": resgate é o seu forte. Ele consegue salvar qualquer um. Mas sua mira é fraca

Grant Foster "Faceman": fanático por arcades. Faceman atira como poucos. Mas não sabe resgatar



Rosalind D "Annihilator": bela e formosa, esta mulher é um ótimo co-piloto. Boa na mira e nos resgates

J W. Fennel "Wild Bill": o melhor de todos. Wild Bill conhece tudo. Grande atirador e expert nos resgates mais complicados

SACANDO O MAPA

Para se dar bem em qualquer simulador de guerra, o lance é sacar os mapas. E Jungle Strike não é diferente: entenda os mapas e detone nas nove missões.

Missão 1
WASHINGTO D.C.

Os agentes de Madi estão armando o assass de ninguém menos que o P sidente dos Estados U Você precisa fazer um m tão de coisas para salva País desta ameaça.

Depois de proteger os mon tos, destrua o QG dos terrorist resgate três reféns

Depois é só pousar na Casa B ca. Fim da primeira missão

Use o Direcional para dest car uma área específica mapa. Aperte B para sa melhor a sua missão e C pa checar o status momentâ

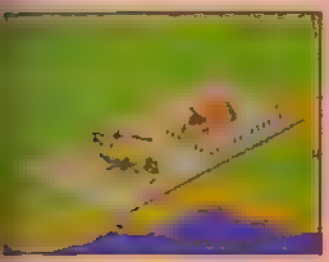
JUNGLE STRIKE / Electronic Arts

Simulador | 16 Mega | 1 jogador

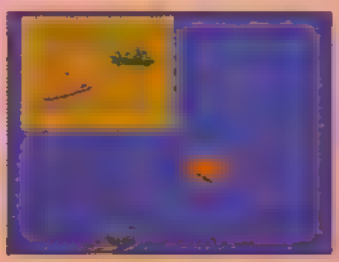
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Missão 2 NAVY SEALS

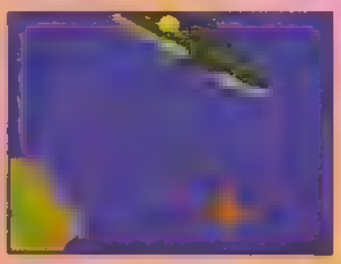
...ssão é resgatar dois carinhas em uma ilha para receber informações valiosas. Esta fase ...a e difícil. A parte mais chata é guiar o carro-anfíbio no comecinho.



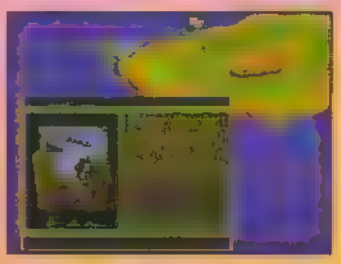
...Chegue com o helicóptero, pouse e ...ere ao carro-anfíbio. Faça tudo ...



Pegue todos os plutônios com o seu carro-anfíbio. Alguns estão nas lanchas pretas e outros ficam nos caminhões, perto da costa



Quer uma manha para detonar os três submarinos numa boa? Fique no canto inferior da tela para seus mísseis não o alingirem e detone mísseis médios e rajadas de metralhadora



Resgate o piloto do avião modelo F-15 que caiu na região. Ele tem umas coisas pra lhe contar

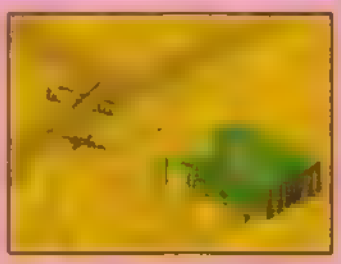
...Akbar está nesta casa ...traficantes. Destrua a ...para chegar a Akbar

...a limusine presidencial ...Branca. Tome cuidado ...cas no caminho

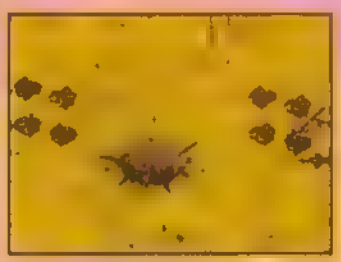
...o franco-atirador para co... ...tros mirabolantes de

Missão 3 TRAINING GROUND

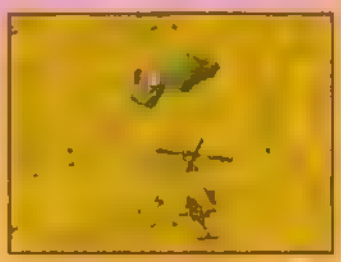
Você se encontra no campo de treinamento do inimigo. Lá, precisa destruir torres e resgatar um fera em comunicações. Detone os radares e cuide do reator nuclear. Bico, mao"!? Verás!



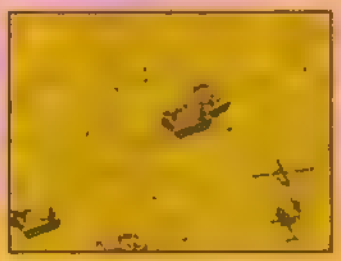
Vá até o QG de treinamento dos seus inimigos e detone pra valer



Comece destruindo os espiões



Acabe com os radares

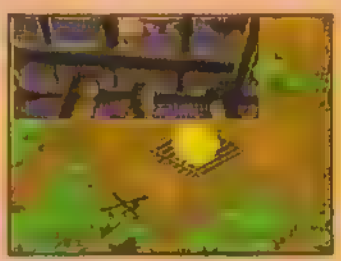


Cuidado com estes tanques enormes. Dá Danger Zone a todo momento. Sala em dois tempos

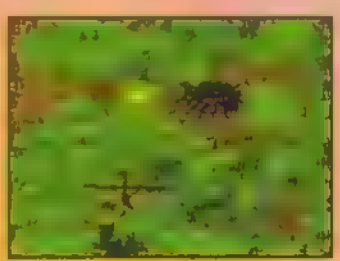
Kriptonita? Não. Destrua a caixa e retorne à base. Fim da segunda

Missão 4 NIGHT STRIKE

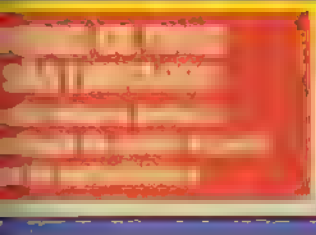
Esta etapa rola no escuro, em plena floresta tropical cerrada. Mata virgem mesmo! Não ligue para os ecochatos e fuçe bastante nos clarões provocados por combates anteriores. Use o mapa para não ficar perdidão, OK?



Logo no começo da fase, descole esta arma especial. Ela aumenta o poder de suas armas. A metralhadora fica superpoderosa



Perigo à vista! Você deve resgatar a moçada nas picadas excusas desta Floresta Inóspita. Cuidado com os inimigos escondidos



ESTAS SÃO AS ARMAS DO CHOPPER (HELICÓPTERO). OS OUTROS VEÍCULOS TÊM ARMAS DIFERENTES!

NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, MAIS DICAS PARA ESTE SIMULADOR ANIMAL. ...QUE ESPERTO, FALOU?

Final Fight *é um clássico! Muita gente ainda cabula aula ou gasta toda a hora do almoço com este game em casas de fliperama. Também pudera: é porrada o tempo todo! Lindo! E, no Sega CD,* Final Fight *ficou da hora, pois é fiel ao Arcade. Ou melhor, é quase idêntico, pois só falta o sangue espirrando. A história é a seguinte: Jessica, a filha de Haggar, um empresário lutador cinqüentão, foi raptada por uma terrível gangue de malfeitores. Haggar, muito mordido, abandona o terno e a gravata e chama dois jovens para ajudá-lo no resgate da filhinha: Cody e Guy. Cody é o namorado de Jessica e Guy é um amigo (que aliás não aparece na versão do SNES). Você deve escolher um dos três brigões para dar o maior rolê pela cidade, derrubando todos os bandidos. Outra vantagem do* Final Fight *de Sega CD: duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Quer mais uma? A Tela de Apresentação é disparadamente superior às anteriores, pois conta tudo sobre a vida dos personagens, traz seus dados pessoais e mostra o início da história. O som ficou animalesco, com temas musicais e vozes digitalizadas do balacubaco. Enfim, use e abuse de* Final Fight CD.

OS HERÓIS

FIQUE LIGADO NAS CARACTERÍSTICAS E GOLPES DE CADA UM. OS COMANDOS SÃO IGUAIS PARA OS TRÊS E SÓ ALGUNS GOLPES SAEM DIFERENTES

HAGGAR

O pai de Jessica. É o mais forte, mas o mais lento também. Tem um golpe só seu: o pilão

Cabeçada - *pegue o inimigo + A*

Voadora de peito - *B + ↓ + A*

Pilão - *pegue o inimigo, B + A*

CODY

É o namorado de Jessica. Ganha dos outros em rapidez e agilidade

Voadora - *B + → + A*

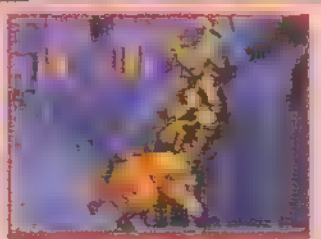
Giratória - *C*

Pegar objetos - *↓ + A*

GUY

Personagem exclusivo desta versão. É o lutador mais fraco do game

Soco - *A*


Jogar ao chão - *pegar o inimigo, ← + A*

Chute alto - *B + A*

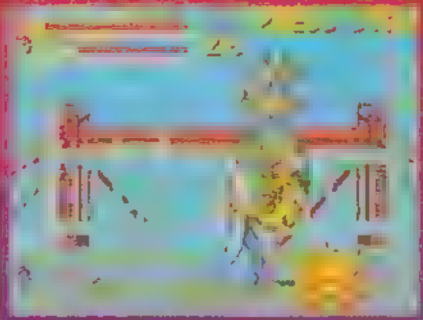
8 FASES DE PANCADARIA

São seis fases tradicionais, com [illegible] e chefes, e duas de bônus. O lance é detonar todos os bandidos, não se esquecendo de papar os itens que geralmente estão escondidos

FASE 1 - PERIFERIA

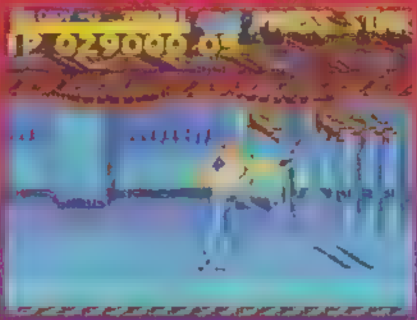
Chefe - É este grandalhão, conhecido como [illegible]. Para debulhá-lo, dê duas joelhadas e jogue-o para longe várias vezes. Mas não se esqueça dos capangas

FASE [illegible] - ÁREA INDUSTRIAL



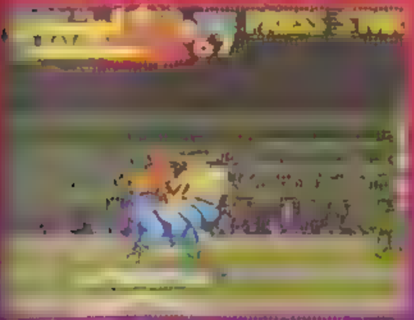
Chefe - [illegible] Cuidado com as granadas que ele atira e com as suas piruetas

FASE DE BÔNUS



[illegible] menor tempo possível. É [illegible]

FASE 2 - METRÔ



Chefe - Acabe com Katana, este samurai que usa duas espadas. O segredo é o mesmo: duas joelhadas e jogue-o ao chão até ele bater as botas

FASE [illegible] - PARTE OESTE

[illegible]

Chefe - Uma só que policial infernal, gente! Encurrale-o num canto e dê um cacete nele. Pegue a goma de mascar que cai da boca do gambé, pois ela aumenta sua energia

FASE 5 - ÁREA DA BAÍA

Chefe - Abigail é nervosa! Ele fica vermelho e dá um berro. Vá de golpe especial

FASE DE BÔNUS

IGUALZINHA A FASE DE BÔNUS DE STREET FIGHTER 2. SEJA VÂNDALO E DETONE A CARANGA NO MENOR TEMPO POSSÍVEL.

Para fazer mais picadinho do automóvel, use o cano que está largado no chão da tela

FASE 6 - PARTE NORTE

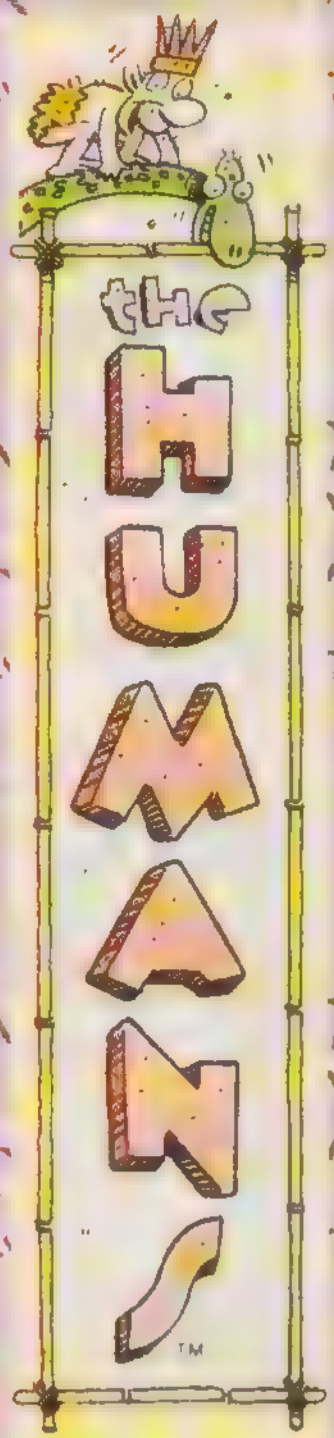
[illegible]

Chefe - Enfim, você encontrou Belger, o mestre. Detone a cadeira de rodas e o vilão depois. Mas cuidado com suas flechadas

COMANDOS GERAIS

A - golpe   B - pulo
C - golpe especial

OS GOLPES ESPECIAIS GASTAM ENERGIA. NÃO ABUSE, OK?



HUMANS / Gametek	
Estratégia	8 Mega

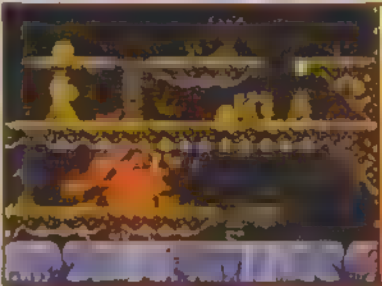
O Homem está sempre evoluindo. No início todos eram nômades vagando sem rumo por não ter um lugar fixo para morar. Depois vieram as técnicas agrícolas, o aprendizado do fogo e a invenção da roda. É este blablablá todo que rola em Humans, o mais novo "Lemmings-cover".

Vá com calma! Apesar de o estilo de jogo ser inspirado em Lemmings, nem pense em reclamar. Humans tem charme de sobra. A cada três ou quatro fases resolvidas, sabendo de algum detalhe sobre a civilização humana. Invenções, descobertas e conquistas lembram o game Civilization. Mas se no game para PC você precisa arquitetar as transformações, o objetivo é resolver quebra-cabeças para garantir a evolução da espécie. Legal, né?

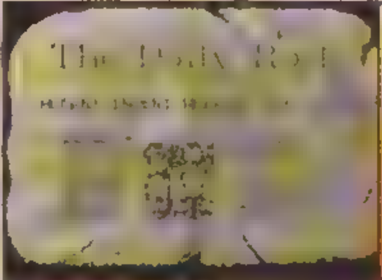
Objetivo mutante

Uma das coisas mais bacanas do game é que o seu objetivo varia bastante. Às vezes você precisa libertar um colega ... em outras deve enfrentar dinossauros famintos. É o maior baratão.

Quem estiver a fim de se dar bem neste jogo deve fazer uma coisa só: entender as funções. *Humans* é um game ... 3 Media. Um ... divertido, bem humorado, inteligente e bonito.

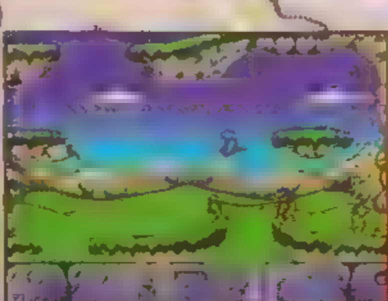


Você controla um monte de humanos. Escolha aquele que deseja com o botão A ...



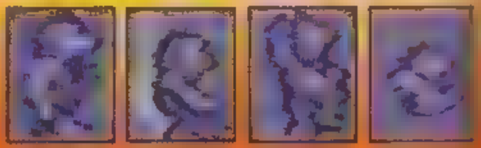
As conquistas da humanidade aparecem na manchete do "Jornal ..."

Você só consegue saltar de uma plataforma para a outra com a ajuda de uma lança. Tenha ...



Nem tente cair de muito alto. Será o fim de ... mun...

SACANDO AS FUNÇÕES



Lança flecha	Pula (com flecha)	Barra os dinossauros	Deixa cair itens

FASE 7

Comece ... gando ... cha e a ... Daí, de... deixe ... carin... cim...

...ntra a passagem. Pegue outro huma...

FASE 9

Talvez ... tenha ... pra sa... ...jetivo é ... tar o di... ... cara ... naca ... ra ...

com três flechadas. Para descolar a flecha de... de kamikaze e sacrifique um carinha (... fizesse escada). Corra rapidinho para a esque... suba para descolar a valiosa flecha.

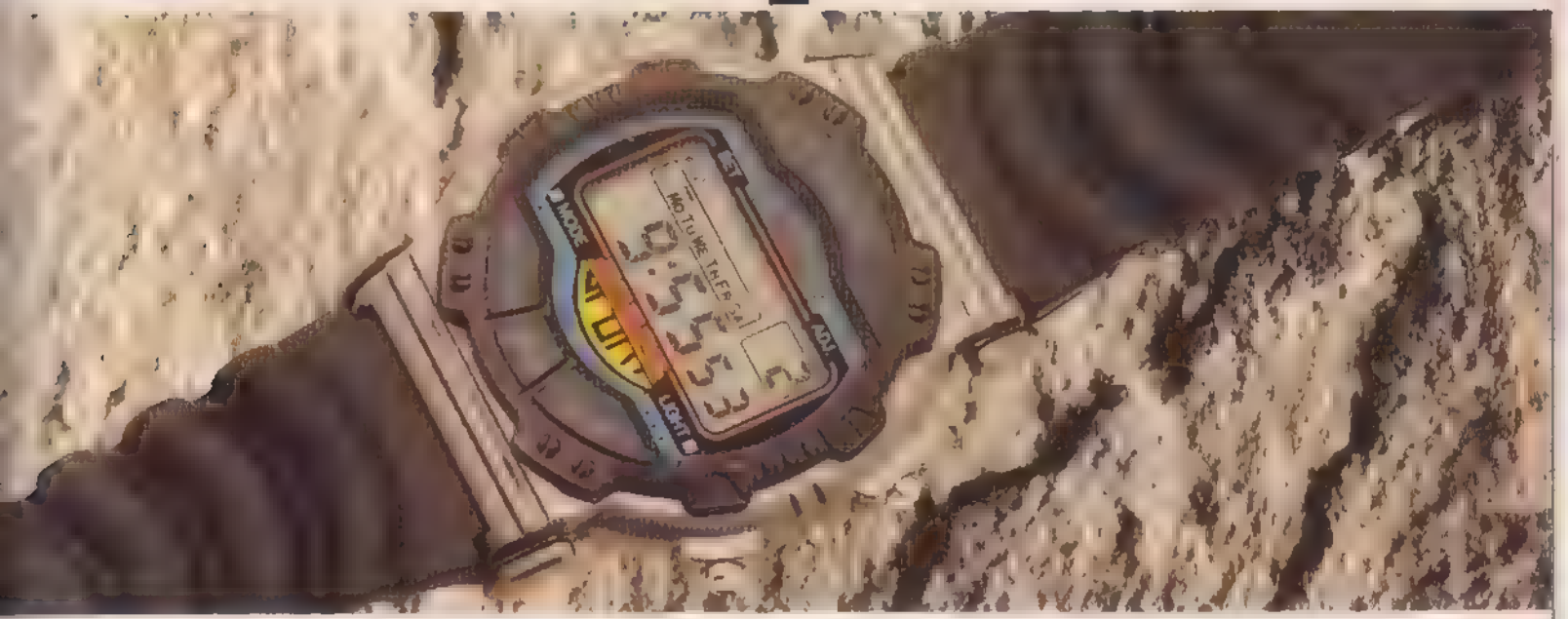
PASSWORDS

São 80 fases e nada de bateria. O que fazer? Anote as passwords que você ganha após completar cada fase. Confira as dez primeiras:

Fase 2	YHQBSBGTSFXY
Fase 3	DGTVQBWXBJNC
Fase 4	PBGPGHQZMZGT
Fase 5	TMHCPYPCDQHQ
Fase 6	DTMFCPWJWFPW
Fase 7	FKNMZXDGJKBW
Fase 8	XSJKNQLMFHWZ
Fase 9	DVDQTNKTMHSF
Fase 10	VYJMDMPVXHHD

O GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY, NORMAL E HARD. A ÚNICA DIFERENÇA ENTRE ELES É O NÚMERO DE ...

Tempos



modernos

a linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu
orte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

ZONA FRANCA DE MANAUS CORREÇÃO AMAZÔNIA

LINCE
QUARTZ

SUMMER CHALLENGE

Lembra-se de Winter Challenge, *o game de esportes que foi lançado primeiramente para PC e depois para o Mega Drive? Pois é, se você gostou daquele jogo, tente* Summer Challenge, *outro lançamento supimpa da softhouse Accolade.*

Como na versão para PC, Summer Challenge *tem oito esportes para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. Pena que esta versão para o console da Sega perdeu muito em jogabilidade, efeitos sonoros e gráficos caprichados. Mas o game continua coletivo, pois comporta até dez jogadores simultâneos. Pegue* Summer Challenge, *bata um fio pra sua galera e chame todo mundo pra jogar. Mas só se seu pai e sua mãe não aloprarem, OK?*

SUMMER CHALLENGE POSSUI TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: AMADOR, PROFISSIONAL E CLASSE MUNDIAL. ALÉM DISSO, VOCÊ PODE ESCOLHER O NOME, A FISIONOMIA E A NACIONALIDADE DE SEU ATLETA

PARA SOLUCIONAR POLÊMICAS ENTRE OS JOGADORES, ESTE GAME TEM REPLAY

AS CERIMÔNIAS DE ABERTURA E DE ENCERRAMENTO SÃO RIDÍCULAS!

SUMMER CHALLENGE/Accolade

Esporte — a 10 jogadores

16 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ARCO E FLECHA

São quatro alvos. Para cada alvo, você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o centro para a pontuação máxima

COMANDOS

A ou B
Direciona
C

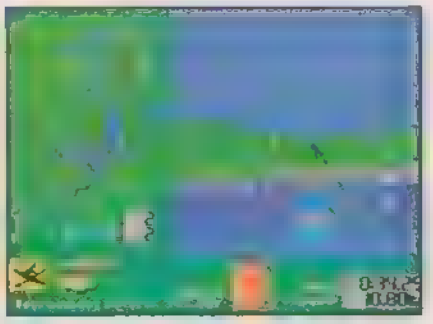
Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare a flecha

CANOAGEM

Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, você perde pontos

COMANDOS

↑
↓
← ou → A ou B



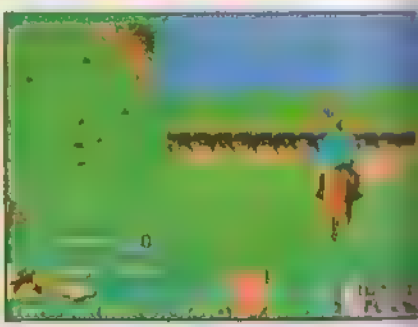
Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto e obstáculos

HIPISMO

Você e seu cavalo têm de con... um traçeto cheio de obstác... menor tempo possível. A ve... média ideal é de aproximadar... km/h. Se derrubar sarrafos voc... alguns segundos. E seu cava... salta as balizas de apoio dos sar... Não chegue muito perto dos o... os para não levar um tombo. S... rer uma queda, bye, bye prova!

COMANDOS

↑
↓
A, B ou C
A + B + C



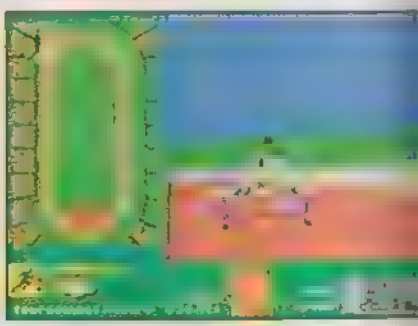
Quando houver um obstáculo após uma va fechada, diminua a velocidade

400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completa... trajeto saltando os obstáculos. quem der a volta mais rápida. Se escostar nas barreiras, perde pont... Se derrubar, é eliminado

COMANDOS

A ou B repetidamente
↑



Antes de sair, espere o juiz dar o ti... largada, senão você será desclassi...

SALTO COM VARA

...n saltar a marca mais alta ... game vai aumentando as ... São três tentativas para cada ... você desperdiçar todas as ... a prova termina.
...r, faça o seguinte: corra bas... ...ando os botões A e B. Ao ...rto do obstáculo, abaixe a ... Quando você estiver bem no alto, ... ultrapassando o sarrafo, jogue ...ra o outro lado e solte a vara

COMANDOS

...ar a vara
...vara

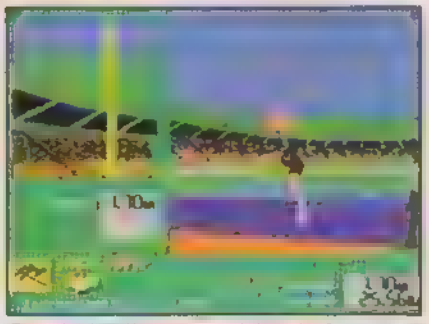
...e a altura mínima e 6m20 é a altura ...a nesta modalidade

SALTO EM ALTURA

Igualzinho à modalidade anterior, só que não tem vara. O esquema de pulo é simples. Comece correndo bastante em direção ao obstáculo e acione ↑ ou C duas vezes: na primeira pressionada, o atleta salta e atravessa a baliza até os joelhos; na segunda vez, as pernas do esportista passam pelo obstáculo. As marcas dessa prova variam entre 1m70 a 2m50

COMANDOS

A e B - ...
C ou ↑ - ao primeiro toque ... salto na segunda vez finalizá-lo



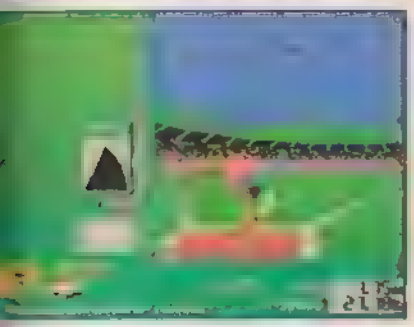
O mais difícil nesta modalidade é acertar o momento certo para o salto

ARREMESSO DE DARDO

...gue impulso para atirar o dardo ...onge possível. Você só tem três ...s. Faça o arremesso com um ... pouco acima de 45 graus.

COMANDOS

...nentar o ângulo de arremes... com o tempo que o botão ... al f cam pressionados jo... quando os botões so tos



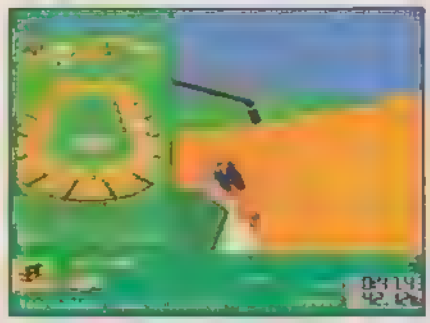
...fazer o arremesso, não ultrapasse ou ... na linha

CICLISMO

Esta prova lembra muito a de esqui de velocidade, de Winter Challenge. Num circuito oval com curvas inclinadas você deve fazer o menor tempo em cinco voltas. Mantenha uma velocidade média perto dos 50 km/h

COMANDOS

A e B ...
← ou → ...



Neste trajeto oval de 4 voltas, tente correr sempre pelo lado esquerdo

ECCO THE DOLPHIN

Invencibilidade - preste bem atenção no que é preciso fazer para conseguir esta boiada. Digite uma password de qualquer estágio (e que realmente funcione). Fazendo isso, vai aparecer uma tela com o nome da fase para onde você foi. Nesta tela, aperte e segure os botões A e Start juntos até que Ecco apareça no jogo. Então, solte os comandos e aperte Start para soltar a pausa. Ao iniciar o jogo, você perceberá que a energia de Ecco diminui toda vez que ele é atingido. Mas isso não faz a menor diferença, pois mesmo depois de perder toda energia o golfinho continuará saltitante e vivinho da silva!

STREETS OF RAGE 2

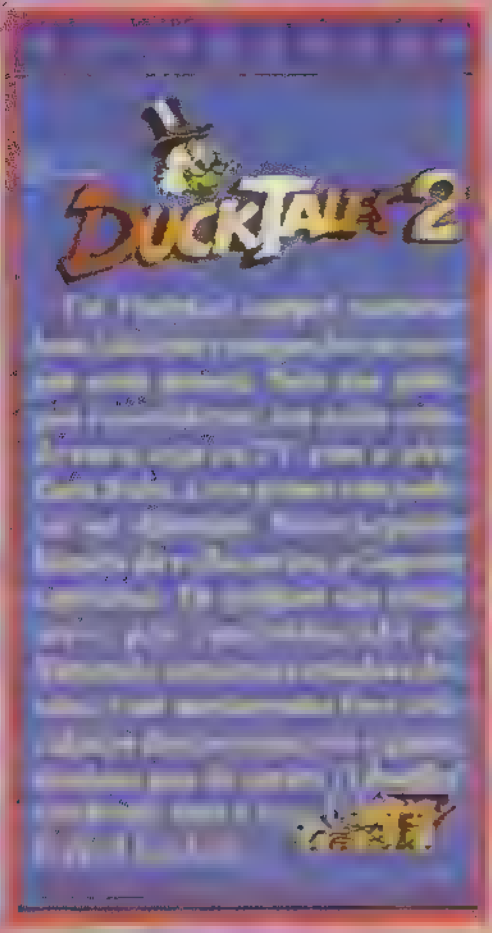
Dois personagens iguais - olha esta dica que legal! Na tela de apresentação, aperte e fique segurando os botões → + B no controle 1 e ← + A no controle 2, tudo junto. Sem soltar estes comandos, aperte também o C no controle 2. Solte tudo e escolha a opção 2 players. E... surpresa! Você perceberá que pode escolher dois personagens iguais pra detonar a guangue de bandidos.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Moleza - antes que você jogue seu cartucho contra a parede, faça este truque para começar o jogo com todas as portas abertas e vidas infinitas. Digite apenas a palavra SMAILLIW no lugar da password.

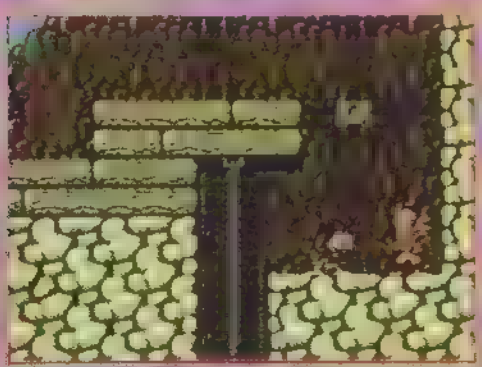
SONIC THE HEDGEHOG 2

Código de Game Genie - se você tem este acessório genial, anote aí os códigos para seleção de estágios: RE8A - A6OW. Alguns cartuchos só funcionarão com o código RE8A - A6OG.



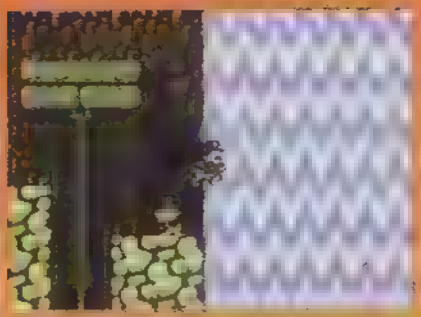
Detonando Mac Money

Nesta aventura, Tio Patinhas conta com a ajuda de Huguinho, Zezinho e Luizinho para encarar seis fases, detonar o vilão Mac Money e descolar muita grana, que são os pontos do jogo. Como cada fase rola num local diferente, você pode começar por onde quiser. Mas seguindo o nosso roteiro, você vai pegar mais facilmente os itens que vai precisar nas fases seguintes.

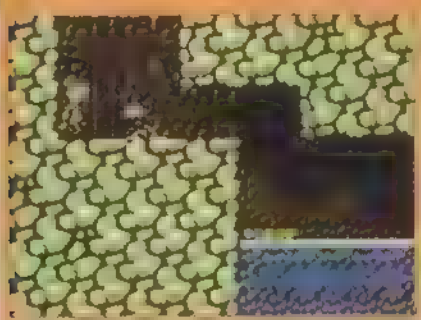


Tenha extremo cuidado se você estiver com a versão japonesa em mãos. O Capitão Bonigue sempre pergunta se você deseja abandonar o jogo. O botão A é "sim" e o B é "não"

COMANDOS	
A	pular
B	bengalada ou puxar objetos
A e B	pular com a bengala



Olha a passagem secreta esperta na cachoeira, bem acima do sobrinho do Tio Patinhas



O Professor Pardal é o maior gente fina. Troque uma idéia com o cara e ele te descola o primeiro item de força do jogo

1º chefe - Este pato de fogo é bem goiaba: ataque com pulos de bengala e desvie dessas bolinhas de fogo mixurucas

Puxe a cordinha e solte-a para acionar o canhão. Os dois blocos viram pó e o canhão está livre

Há pedaços de mapa espalhados por todo o jogo. Ache esta passagem secreta na parede e encontre outro teco

2º chefe - Outro pato malvado, mas este é metido a pirata. Pendure-se nos ganchos e pule em cima do bobalhão

ITENS

vale uma vida extra

destrói tudo que está à esquerda e à direita

vale um ponto de energia

vale pontos extras

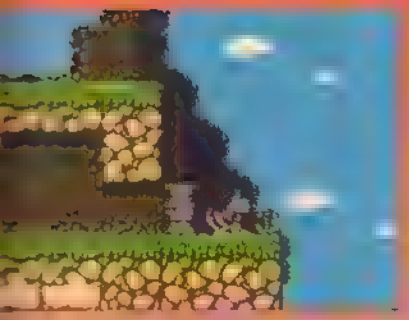
elimina os obstáculos empilhados que são intransponíveis para Patinhas

junte 6 e ganhe acesso à fase secreta

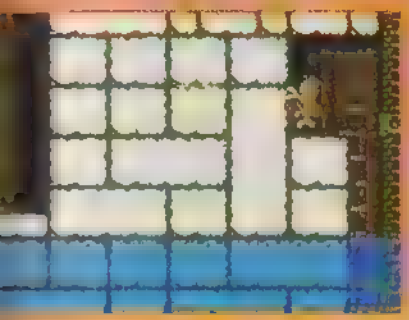
destrói tudo que está acima de você

preenche totalmente sua energia

elimina as [illegible] as [illegible]

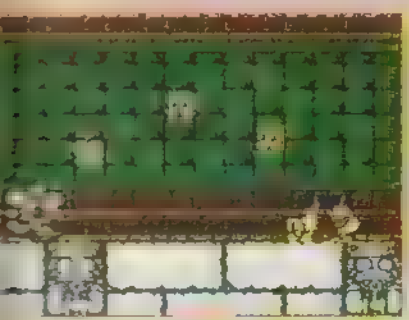


...o abismo, meu! Mas sem problemas estique esta florzinha e você será jogado para o outro lado do buraco ao soltá-la

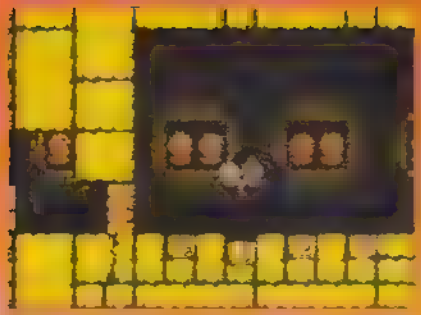


...outra passagem secreta atrás do Capitão ...ngue. Desbarate-o logo e entre no ...raco

...pintaram cinco pilares. Jogue blocos no ...undo e terceiro, da esquerda para a ...reita, e escoe a parte alagada da ilha



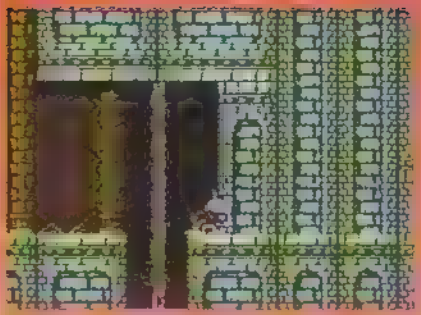
...chefe - O cara parece uma Coisa. Desvie ...dos tiros dele e das pedras que caem do ...



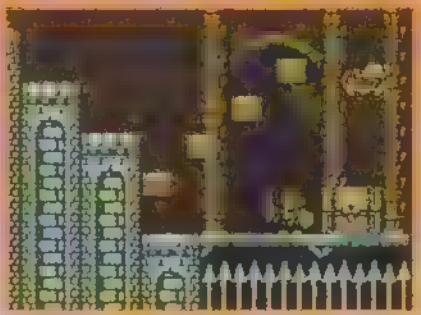
Nossa: 1-3 3-2 4-1 2-4! Use o código corretamente: dê três pulos sobre o 1º bloco, dois sobre o 3º, um sobre o 4º e quatro sobre o 2º, nesta ordem. OK?

Faça o raio solar refletir do espelho até o chão e pegue um espelho valioso no buraco recem-formado

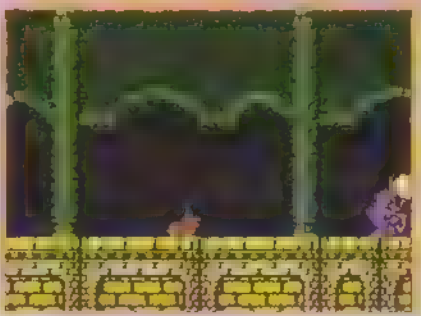
4º chefe - Quando ele cai na areia movediça, pule na cabeça do pato faraó até dar fim ao babaca



Depois de cruzar com o capitão Boingue, suba e vá para a direita e entre nessa passagem secreta

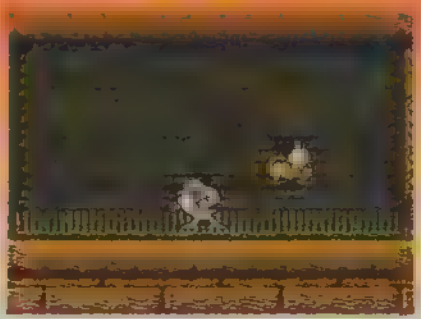


Pule as mãozinhas, caia no buraco à direita e pegue o último pedaço do mapa nesta arca do tesouro



Você vai entrar numa fase especial. Use o talismã para detonar a bruxa, pegue a moedinha e volte para o castelo. A bruxa pintará de novo: enfrente-a do mesmo jeito

Mac Money não é tudo isso: basta dar uns pulos no cocoruto dele pra dar um fim ao vilão



...ÉM DE ENCONTRAR PEDAÇOS DO MAPA, ...CÊ PODE COMPRAR BLOUPS EM LOJAS

DUCK TALES 2 / Capcom

Aventura — 1 jogador

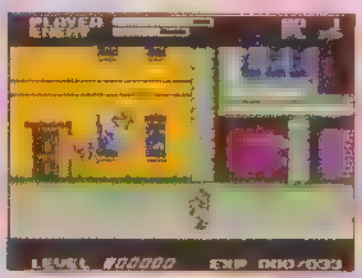
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Mighty Final Fight

Enfim, o Nintendo 8 bits foi presenteado pela Capcom com um ótimo jogo de luta. Mighty Final Fight é bastante fiel à versão para Super NES e, pra melhorar, tem até alguns movimentos parecidos com os dos personagens de Street Fighter 2. O lutador Haggar, por exemplo, gira de braços abertos como o Zangief. Cody dá dragon punch e tem até uma magia parecida com a de Ryu. Guy, o terceiro personagem do jogo, é rápido, porém fraco.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

No canto inferior direito da tela você vê um marcador de experiência (EXP). Conforme você vai detonando os inimigos, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganha um quadradinho a mais no marcador Level. Quando ele tiver quatro quadradinhos, ganhará um poder especial. No caso de Cody, é a magia no de Haggar, um poderoso empurrão e no de Guy, um chute de fogo.

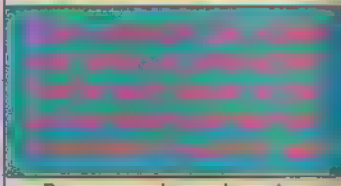


O dragon punch de Cody sai após uma sequência de socos ou com os comandos ↑, ↓ + B

Haggar gira de braços abertos e anda ao mesmo tempo. No melhor estilo Zangief

Aumente o marcador de experiência para ganhar poderes especiais e, depois, aumentar a força deles

COMANDOS



B, segurando o adversário

A + B

A e B em seguida

A e B em seguida, segurando o adversário

Dois toquinhos pra frente

Para frente ou trás e B

DENTRO DOS BARRIS HÁ ITENS PARA RECARREGAR ENERGIA E FACAS. PARA PEGAR AS FACAS FIQUE EM CIMA DELAS E APERTE

O NOVO PROGRAMA DE GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você poderá ser um dos escolhidos. Entre nessa!

Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.

Nome: _____ Sexo: _____

End.: _____ Tel.: _____

Cidade: _____ Est.: _____

CEP: _____ Idade: _____ Data Nasc.: _____

MEU JOGO PREFERIDO É: _____ Assinatura do pai ou responsável _____

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas,5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

**Ligadão em videogame,
não deixou barato.
Criou uma nova mania
em programa de tevê**

**O programa dos jogos
eletrônicos que vai
descolar brincadeiras,
desafios e prêmios
chocantes. E tem mais:
quem participa entra
dentro dos jogos.
É da hora!!!**

PLAYGAME

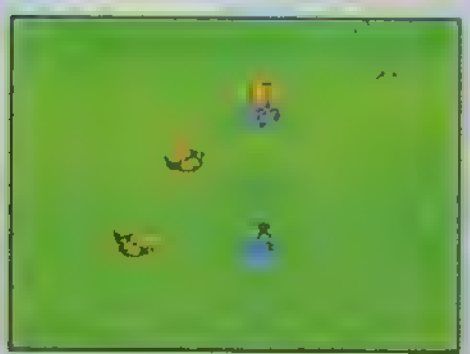
VEIO PARA DETONAR...

Todo domingo, no SBT

Gyokuro é um vilão muito mala sem alça, que enviou seu exército ninja para reprimir o povo pacífico do país de Ohkami, raptou a princesa e a prendeu no porão do castelo. Você é o corajoso Kazamaru, um guerreiro armado apenas com suas flechas ninjas, e deve dar um basta no malvado Gyokuro. Esta é a história de The Ninja, *recente lançamento da Tec Toy para o seu Master System. O jogo é de 1986 e o som do cartucho deixa a desejar. Mas os gráficos estão legais e é um bom game de aventura. Se você curte o gênero, vai gostar.*

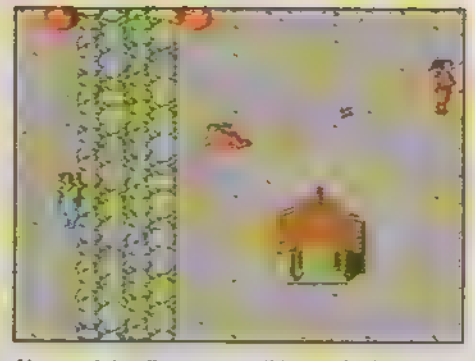
Treze desafios

The Ninja tem treze fases. O lance é atirar na renca de ninjas e em todos os objetos que aparecem pelo caminho. Mas, para chegar ao calabouço da princesa e salvá-la, você precisa antes encontrar cinco pergaminhos verdes.

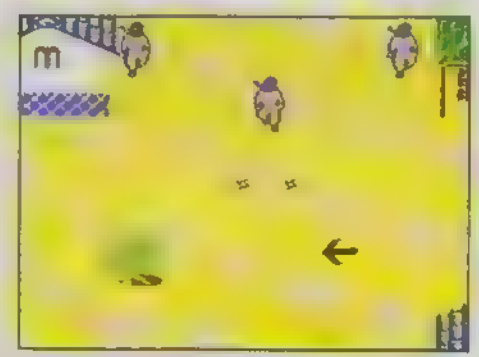


Em todo final de fase, você deve enfrentar este chefe "alho". Mas o cara é fácil de ser detonado

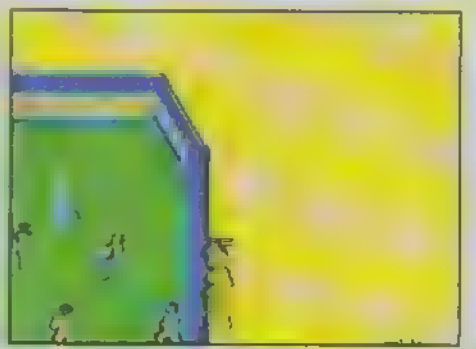
CUIDADO, POIS ESTE JOGO É MÃO-DE-VACA: VOCÊ TEM SÓ 3 VIDAS E NENHUM CONTINUE



Alguns ninjas ficam escondidos atrás das casas. Quando você passa, o cara pula pra cima. Se isso acontecer, use os botões para desaparecer



Quando vem uma cambada de ninjas na fissura de pegar você, apele: desapareça e saia à milhão, transformando-se em redemoinho

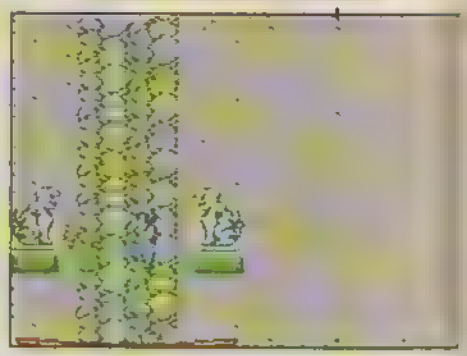


Tome cuidado ao entrar em jardins como esse, pois você corre pode ser encurralado por um bando de ninjas. Por isso, se aparecer um, fuja depressa

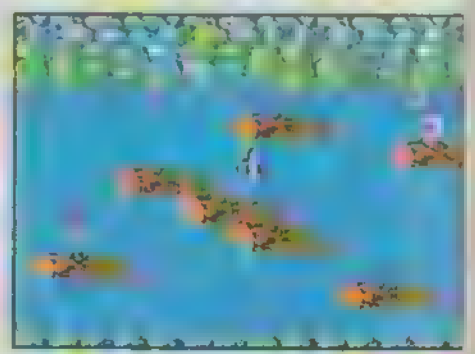
Na fase 1, mande chumbo no ninja que estava transformado em rocha e pegue um pergaminho verde

THE NINJA / Sega

Aventura 1 a 2 jogadores



Na fase 4, fique atirando na estátua à esquerda até aparecer mais um pergaminho verde



Esta fase do rio é muito esquisita: você não consegue cair na água! Boiada! Então pule de tronco em tronco para desviar-se dos ataques inimigos

PERGAMINHOS MÁGICOS

Dentro do castelo de Ohkami, estão escondidos pergaminhos mágicos de três tipos. Eles estão sempre escondidos em locais inesperados. Por isso, procure bastante. Todos eles dão poderes especiais.

Pergaminho vermelho	aumenta o poder de seus tiros
Pergaminho azul	aumenta a velocidade de sua corrida
Pergaminho verde	pegue cinco para encontrar o caminho até a prisão da princesa

COMANDOS

1	atirar em qualquer direção
2	atirar para frente
1 + 2	desaparecer

A GRANDE CHEGADA.

TODAS AS ARMAS DE SENNA PARA VENCER PROST.

AS CHANCES DE EMERSON E BOESEL NA INDY.

UM PAINEL COMPLETO SOBRE O AUTOMOBILISMO NACIONAL.

HONDA NSX. O ESPORTIVO QUE DÁ 270 Km POR HORA.

Para você que gosta de Fórmula-1, Fórmula Indy, Motovelocidade, carros importados, Fórmula Uno, Ford, Chevrolet e todas as grandes emoções do automobilismo, chegou a revista GRID.

Conheça os bastidores das corridas, os burburinhos dos boxes, a movimentação das equipes e muito mais na revista GRID. Aqui tem sempre mais corrida para você.

TODO MÊS NAS BANCAS.

Terminator 2 *é excelente para matar o tempo, especialmente se você gosta de videogames ou se quer experimentar algo diferente dos simuladores e complicados RPGs. O game segue fielmente o roteiro do filme: você é T-800 e sua missão é localizar e proteger o jovem John e sua mãe, Sarah*

Game de ação

Terminator 2 é um jogo de ação, que exige reflexos e nenhuma estratégia. A softwarehouse Ocean deixou a desejar em gráficos e sons. O desafio não dá para o gasto, mas em conpensação você só tem uma vida: morreu: bau,bau! Os comandos são facílimos e dispensam joystick. Siga o nosso roteiro e divirta-se!

FASE 1 - SHOPPING

Você entrentara T-1000 num Shopping. Mas só com cinco tiros na carabina 12. Mas ao começar a fase, mande bala apertando a barra de espaço. Se não conseguir derrotá-lo com essa munição, vai ter de encará-lo na porrada.

Ao levar um tiro, T-1000 vira líquido. Seja rápido e aproveite para atirar antes dele

FASE 2 - PERSEGUIÇÃO

Você e John são perseguidos por T-1000. Cada batida num obstáculo (pedras, tambores etc) tira um ponto de energia de T-800 e uma encostada do caminhão tira muita energia de John. Poças de água ou óleo reduzem sua velocidade e as cápsulas de energia dão 50 pontos de placar ou 2 de energia para T-800. Se conseguir chegar ao final da fase, passe entre as pilastras da ponte: o caminhão de T-1000 ficará entalado.

Use os fusquinhas como rampa de salto e entre bem acelerado

FASE 3 - MANUTENÇÃO

Você precisará reparar a mão direita de T-800. Funciona como uma fase de bônus: conserte-a no menor tempo possível para lotar a barra de energia.

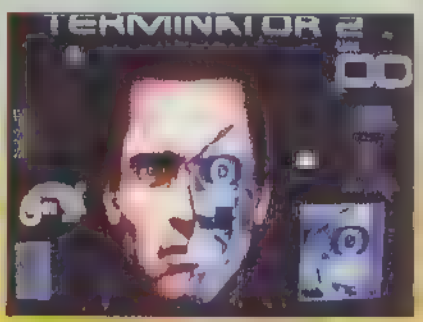
Selecione a peça com a barra de espaço e leve-a à posição certa com o Direcional. Oriente-se pela tela inferior direita

FASE 4 - SANATÓRIO

T-1000 ataca novamente agora Sanatório onde você foi resgatar Sara! Repita a estratégia da Fase 1

FASE 5 - REPAROS

Nova etapa de reparos. Agora você tem 90 segundos para consertar olho de T-800, deslocando peças como num puzzle.



Desloque as peças com as setas direcionais e seja rápido para lotar o marcador de energia

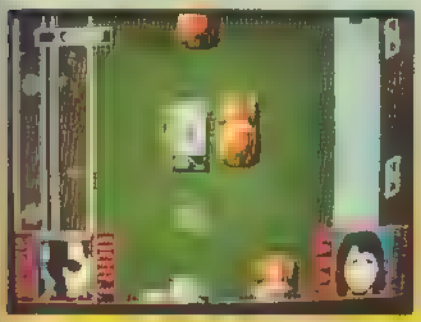
FASE 6 - SWAT

Você está saindo da empresa construtora Skynet e cai em uma Swat. São 4 telas com 3 guardas cada e não dá para fugir das balas: a cada 4 tiros você perde 1 ponto de energia.

Os guardas estão sempre nas mesmas posições à frente, um pouco acima e um pouco abaixo

FASE 7 - FUGA

T-1000 agora utiliza um helicóptero e o tráfego não ajuda. Cada batida num carro tira 1 ponto de T-800 e cada tiro sofrido reduz a energia de Sarah. A fase só termina quando você destrói o helicóptero.



Olha a sua viatura com o numero da "sorte". Capriche na mira para não desperdiçar tiros

FASE 8 - ENCONTRO FINAL

T-1000 agora está bem mais esperto. Tente repetir a estratégia das fases 1 e 4. Se não der certo, parta para a porrada com cuidado: T-1000 tem munição ilimitada

Luta na siderurgica. Atire sempre que T-1000 se tornar liquido

LEMBRE-SE: VOCÊ SÓ TEM UMA VIDA E NENHUM CONTINUE

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC

DÊ AS CARAS BROTHER.

Chegou a sua vez de estar entre as feras.

A partir do dia 23 de julho até 1° de agosto, os melhores nomes do Game irão participar, ao vivo e a cores, do 1°FEAST GAME, no Praia de Belas Shopping. Eles vão dar dicas quentíssimas pra você resolver aquelas fases que andam enchendo seu saco, nos jogos mais radicais. Pois, todo participante do 1°FEAST GAME, tem direito a ficar numa cabine com essas feras durante um determinado tempo e perguntar o que quiser. E não é só. No 1°FEAST GAME, você ainda concorrerá a um video game e poderá participar de um campeonato que se realizará internamente.

Essa jogada você não pode perder.

Dê as caras brother e fique do lado das feras.

1° FEAST GAME
O SEU LUGAR ENTRE AS FERAS

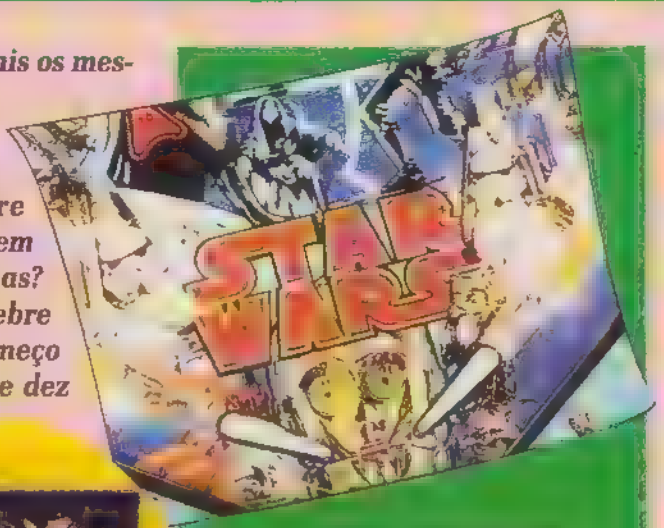
23 de julho a 01 de agosto
Praia de Belas Shopping
Porto Alegre - RS

Patrocínio: Tênis COOPER®
PRA QUEM VIVE POR ESPORTE.

Apoio:
VARIG ACIMA DE TUDO VOCÊ
RIO-SUL Serviços Aéreos Regionais S.A.
REVISTA AÇÃO GAMES
STAND SUL ARQUITETURA PROMOCIONAL

Os pinballs não são mais os mesmos. Bons tempos aqueles em que dava pra jogar Cosmic, Sure Shot, Cavaleiro Negro e Fire Action. Ah, você nunca nem ouviu falar nestas máquinas? Pois bem, elas eram a febre do final dos anos 70 e começo dos 80. Depois de mais de dez anos sem novidades, o mercado do bom e velho pinball voltou a pegar fogo.

Duas empresas são as responsáveis pela renovação dos "jogos de bolinha": Williams e Data East. E é a Data East quem tem jogado mais pesado. Lançou, nos últimos dois meses, três ótimos pinballs pra você delirar. São eles: **Jurassic Park, Rock and Bullwinkle and Friends e Star Wars.**



Muito mais que bolinha

O grande dilema dos pinballs da segunda metade dos anos 80 era decidir se valia ou não a pena colocar elementos "de vídeo" nos jogos. Coisas como o Video Mode de *Terminator*. Hoje esta questão está resolvida. As máquinas de pinball têm tanta tecnologia quanto suas irmãzinhas de vídeo. Os jogadores de arcades agradecem.

Star Wars não foge à regra. É uma máquina complexa, com som do filme, imagens legais no visor monocromático do painel e outras loucuras. Isso sem falar que há mil manhas para sacar. Não dá pra chegar com uma fichinha e ganhar créditos e mais créditos. O lance é torrar uma boa grana para ficar craque. E daí aproveitar pra valer. Mas *Star Wars* vale a pena. É uma daquelas máquinas tão bacanas que não cansam. E ficam mais legais a cada partida.

MANHAS ESPERTAS

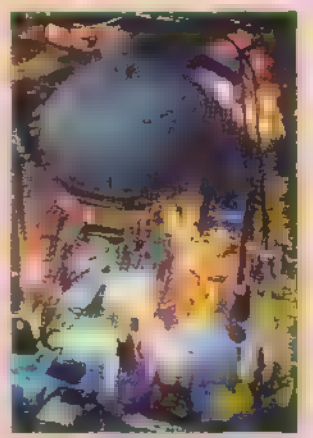
RAMPA

Uma das chaves para muitos pontos em Star Wars é a rampa. Três rampas dão três milhões de pontos. Sete rampas rendem sete milhões. E, na oitava vez que você manda na rampa, surpresa: acende Bola Extra.

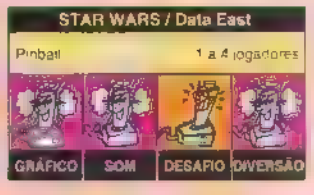
Para ganhar a bola extra, acerte a canaleta do Super Yoda. Ela fica bem ao lado da Death Star, a Estrela da Morte. Um só tiro certeiro e você descola mais uma bola.

ESTRELA DA MORTE

É aqui que você consegue multiball. Há dois jeitos de conseguir três bolas. Nas duas primeiras bolas, acerte a entrada da Estrela seis vezes para acender o multiball. Uma vez aceso, mande a bolinha para dentro da Estrela. E você terá três bolas. Na terceira e última bolinha, a máquina dá uma colher de chá. Basta mandar a bola dentro da Estrela. Simples, não? E muito legal. Jogar com três bolas é ANIMAL!



A misteriosa Estrela da Morte fonte de pontos e mais pontos. Mire bem



THE FORCE

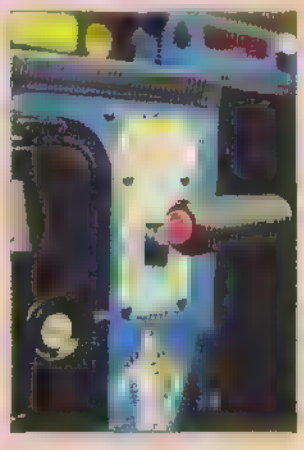
Esta canaleta fica na parte inferic... querda da tela. Basta mandar lá qua... vezes com a mesma bolinha para ganh... milhões. É o prêmio para o Dark Side ... vez que a máquina falar para você acert... The Force, não hesite: obedeça!

MULTIPLICADOR DE BÔNUS

Derrube as três bandeirinhas que ... do lado esquerdo da rampa para mult... car seus bônus. Estas bandeiras, alén... aumentar o bônus, avançam o Hyper S... (coletado também na rampa).

JACKPOT

Para acender o Jackpot, você pre... estar com três bolas e acertar a Estre... Morte. Daí, basta mandar ver na ra... Para descolar o Jackpot dobrado, ace... Estrela da Morte mais uma vez e ma... bola lá dentro. Uau! Você pode ace... Jackpot quantas vezes quiser. Só con... detalhe: o número de vezes que você ... sa acertar ... trela da M... é progres... Duas na ... da, três ... ceira e ... por diante



De uma ... te lançad... nhas. E... che que ... atirar

nestas naves toda vez que ... lançada. Use Up e Down para co...

CONHEÇA STAR WARS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

AÇÃO GAMES

CLUBE

VENDO

mputador MSX Expert 1. 1 com drive DDX 5 1/4,jogos e ivos. Ronaldo J.Mazzini, tel.: 52-3006, Taquaritinga, SP.

ster System com dois contro- m cartucho. Felipe Augusto eiredo, tel.:(035) 261-1037, nha, MG.

ster System com 21 cartu- pistola e óculos 3D. Carlos E. es, tel.:(021) 201-4940, Rio eiro, RJ.

ster System com três cartu- três controles. Robson San- Almeida, tel.:(011) 513-7399, ulo, SP.

ster System 2 com dois con- Tiago Villar Stoffili, tel.:(011) 98, São Paulo, SP.

ster System 2 com dois con- e sete cartuchos. Fernando Boselli, tel.:(011) 450-3292, ulo, SP.

bo Game com dois controles cartuchos. André Fabiano Sou- rigues, tel.:(011) 495-2437, ulo, SP.

cartuchos Alien 3, Capitão a, Sonic 2, Moowalker e Road do Mega Drive. André Luiz da, tel.:(065) 322-2593, MT.

bo Game VG 9000 com dois es e seis cartuchos. Rodrigo ncourt. Rua 11 de Junho, 360, CEP 92110-460, Canoas, RS.

mputador MSX com disk dri- 5.25", gravador, jogos e os. Sérgio Augusto Vla- is, tel.:(011) 441-8163, São o do Sul, SP.

2600 com 10 jogos e um Pro 1. Odileu Rebouças de Souza, tel.:(011) 259-1525, São Paulo,SP.

▶ Cartucho Sonic , do Mega Drive. Sérgio Roberto A. Silva, tel.:(011) 875-4628, São Paulo, SP.

▶ Super NES transcodificado com um cartucho. Reginaldo N. Nascimento, tel.:(011) 858-5839, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois controles e nove cartuchos. Alexandre Pereira Dutra, tel.: (051) 226-0110, Porto Alegre, RS.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com um controle e dois cartuchos. Humberto M.Munhoz Jr., tel.:(011) 543-9562, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Sérgio Antônio Contrim Filho, tel.:(011) 426-4804, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Sonic, Super Monaco GP e Super Thunder Blade, do Mega Drive, todos nas caixas e com manual. Vicente Pinheiro Gaidzinski, tel.:(021) 768-2803, Nova Iguaçu, RJ.

▶ Super NES com dois controles e cartucho Street Fighter 2. Márcio A. Balddoino, tel.:(016) 721-3239, Franca, SP.

▶ Phantom System com 11 cartuchos e Master System 2 com um cartucho. Lucas Pauli Simões, tel.:(011) 440-2245, São Paulo, SP.

▶ Master System com cartuchos e pistola. Alexandro L.A.Cordeiro dos Santos, tel.: (041) 262-3295, Curitiba, PR.

TROCO

▶ Master System completo com 11 cartuchos por Game Gear com cartuchos. Paulo Daniel P.Marchi, tel.:(011) 581-0198, São Paulo, SP.

▶ Jogo Simcity para PC original completo por outro RPG de minha preferência. Paulo Augusto, tel.: (011) 257-8515 após 21:00h, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Street Fighter 2 japonês para Super NES pelo mesmo cartucho só que americano. Fábio Regoto Coura, tel.:(021) 281-8878, Grajaú, RJ.

▶ Mega Drive com 21 cartuchos, óculos 3D, rapid fire e pistola por Mega Drive 2 com pelo menos cinco cartuchos. Alberto Y. Abe, tel.:(011) 544-4036, São Paulo, SP.

▶ Minigame série Master Hard Driver por Sonic , Célia Regina, tel.:(011) 820-8424 rec., São Paulo, SP.

▶ O cartucho Fantasia, do Mega Drive por outro de meu interesse. Jorge Luiz Souza Gonçalves, tel.: (021) 359-3334, Rio de janeiro, RJ.

▶ Master System com oito cartuchos e óculos 3D por Game Gear com seis cartuchos. João Osvaldo B.Z.Rodrigues, tel.:(011) 403-9056, Joanópolis, SP.

▶ O cartucho Sonic e Streets of Rage 2 por Fatal Fury e Splatter House, todos do Mega Drive. Fernando Roig Burgues, tel.:(011) 496-3643, Embu Guaçu, SP.

▶ Bicicleta Aro 20 com 10 marchas por Mega Drive, pago a diferença. Douglas Lali, tel.:(011) 419-7747, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Computador CP 400 com três cartuchos mais um Master System 2 com quatro cartuchos e três controles por Mega Drive. Rodrigo Puga Reis, tel.:(021) 331-3162, Rio de Janeiro, RJ.

▶ O cartucho Super Soccer Champ, do Super NES por Batman Returns. Ronaldo Filho, tel.:(063) 851-2750, Gurupi, TO.

COMPRO

▶ Mega Drive usado em bom estado. Douglas Leonardo de Brito. Rua Antônio Marques, 117, Savoy 2, CEP11740-000, Itanhaém, SP.

▶ Master System completo ou Dynavision usado. João César Sawczuk, tel.:(069) 581-2311, Machadinho D'Oeste, RO.

▶ As edições 01 à 28 e 31 à 33 da revista Ação Games. Daniel Correia de Sá da Costa, tel.:(021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho. Jeferson Antônio dos Santos, tel.:(054) 313-1312 Petrópolis, RS.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

ONLY GAMES

LOCAÇÃO E VENDA
DE CARTUCHOS E APARELHOS

AS MAIORES
NOVIDADES DO JAPÃO
E DOS STATES SEMPRE
EM PRIMEIRA MÃO

SUPER NES,
SUPER FAMICOM, MEGA
DRIVE, SEGA GENESIS
E NINTENDO 8 BITS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

VENDAS PARA
TODO O BRASIL VIA SEDEX

GARANTIDO!
O MENOR PRAZO DE ENTREGA!
FALE COM A GENTE!

RUA SANTE COLOMBARO, 202
CEP.: 03311-010 - SÃO PAULO-SP
TEL/FAX: (011) 942-9747

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Arlovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

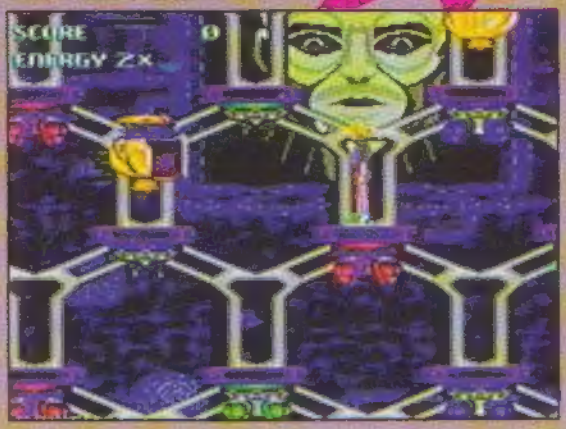
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 39, julho de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de julho/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda. **IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A**

ANER

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

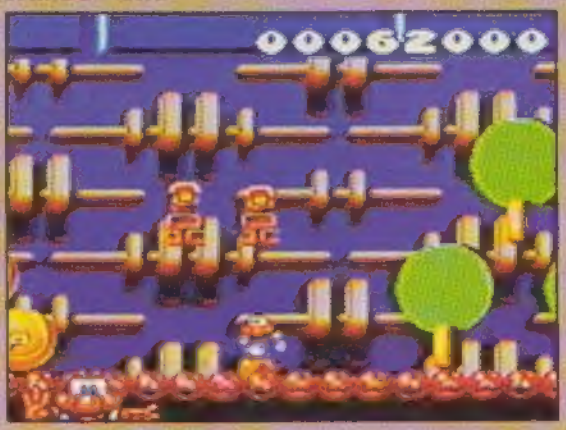
DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
CAPTAIN PLANET



AJUDE O DEFENSOR DA ECOLOGIA E DA PAZ A CUMPRIR SUAS MISSÕES

SNES
JAMES POND



O DIVERTIDO AGENTE DO FUNDO DO MAR ENCARA O SALVAMENTO DE PINGÜINS NA PRIMEIRA VERSÃO PARA SUPER NES

NES
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
QUEM DIRIA: JIMMY, BILLY, ZITZ, RASH E PIMPLE JUNTOS, DISTRIBUINDO PANCADA PARA TODOS OS LADOS NUM GAME EXPLOSIVO

SHOTS

PIT FIGHTER 2 E PRINCE OF PERSIA, PARA MEGA; JURASSIC PARK E COMICHÃO E COÇADINHA, PARA SUPER NES. ESTES SÃO SÓ ALGUNS LANÇAMENTOS PARA OS PRÓXIMOS MESES, QUE VOCÊ VAI CONFERIR

A CONCORRÊNCIA PENSA QUE ABAFA, MAS AÇÃO GAMES NINGUÉM TASCA

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".

EGA DRIVE US$
NSULTE JÁ

REET FIGHTER II
DESERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK

M. DRIVE US$ 19,00

ALIEM III
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN

M. DRIVE US$ 25,00

BATMAN III
DESERT STRIKE
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KIO CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN

M. DRIVE US$ 33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2019
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS

NINTENDO 8 BITS US$ 14,00

BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III

NINTENDO 8 BITS US$ 18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S.MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
WACKI RACES

M. DRIVE US$ 15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
FIGTHING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAJIMA
QUACK SHOT
STREET OF RAGE
ILIMÔNACO GP
SONIC

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS.

NINTENDO 8 BITS US$ 25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGTHER III
STREET FIGTHER IV

S. NES US$ 25,00

CHESTER CHETAH
DRAGOSN LAIR
DESERT STRIKE
F1 AGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY-M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
S.SOCCER CHAMP
S.DUNKSHOT BASKET
TINNY TOON
TENIS
TOP GEAR
GUN FORCE

S. NES US$ 28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA

S. NES US$ 36,00

ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2½
RAMA½ II
NIGEL MANSEL

APARELHOS US$

S. NINT. BABY US$ 150,00
S. NINT. COMPL. US$ 190,00

S. NES US$ 50,00

BUBSY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGTH II
STREET COMBAT
TASMANIA

S. NES US$ CONSULTE JÁ

BATLETOADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POP'N
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBEAN

S. NES US$ 18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTIMAN
TARTARUGAS IV

L. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5o AND. - CONJ. 52 TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens, videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia ? Amiga® é pra essas coisas.

Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.

Commodore®

AMIGA® 600 1200 4000

O passaporte da família para o 1º Mundo

PCI
NÓS FAZEMOS O FUTURO.
SAC-PCI Tel.: 0800-141516
(ligação gratuita para todo o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R.7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 820-2851 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Layor: 829-9599
Campinas (0192): Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • **Ribeirão Preto (016)**: Mactron: 625-1800 • **Belo Horizonte (031)**: Meta Automação: 281-2828
Brasília (061): WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • **Fortaleza (085)**: LBM: 231-7478 • **Belém (091)**: M. Marcelino: 235-4034 • **Cuiabá (065)**: Milan: 624-2121 • **Rio de Janeiro (021)**: SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zentek: 260-1352 • Compumaq: 224-7010 • **Salvador (071)**: Egcenter: 235-4209
Curitiba (041): Comasul: 254-8144 • **Florianópolis (0482)**: Comasul: 24-9066 • **Goiânia (062)**: Assiste: 281-4455 • **Porto Alegre (051)**: Casa do Desenho: 343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • **Bento Gonçalves (054)**: Comabe: 452-3822 • **Vitória (027)**: Wilson Ramos: 222-5055